playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

csak 996 Ft

A2 poszter:
ALONE IN THE DARK 4
LEGEND OF EXCALIBUR

teszt:
TOKYO GAME SHOW
mit fúj felénk a keleti szél?

teszt:
FORMULA ONE
a Sony most már két gépen hozza a Formáját

teszt:
BANJOO-TOOIE
a Rare újra felhangolta bendzsóját



SPIDERMAN
PÓKEMBER HÁLÓT FON A DREAMCASTRA IS

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

2001. május Ára: 996 Ft



25 játékteszt!

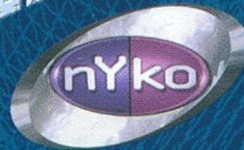
SIMPSONS WRESTLING (PS) · SUBMARINE COMMANDER (PS) · DIGIMON WORLD 2 (PS) · ILLBLEED (DC) · PROJECT JUSTICE 2 (DC) · TIME SPLITTERS (PS2) · POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64) · GUN GRIFFON BLAZE (PS2) · ARMORED CORE 2 (PS2)

FINAL FANTASY X · KLONOA 2 · PHANTASY STAR ONLINE VER 2 · RED FACTION · AMPED · ARC THE LAD COLLECTION



Megnyitottunk!

ADÁS-VÉTEL-CSERE-GARANCIA



A nyko kizárólagos magyarországi forgalmazója

Siess, hogy te is akciós áron juthass hozzá termékeinkhez!



- Game Boy Advance
- Game Boy
- Sony Playstation
- Game Gear
- Super Nintendo
- Sega Megadrive
- Sega Saturn
- Sony Playstation one — 34 900,-Ft
- Ultra Nintendo
- Nintendo Gamecube
- Sega Dreamcast — 39 900,-Ft
- Sony Playstation 2
- XBox < ÚJDONSÁG!
- Programok, kiegészítők

Egy kis ízelítő akciós árainkól:

Sony Playstation1 lemez > 1 500 - 3 000,-Ft
/Tomb Raider IV., Silent Hill, Fifa '99, Crash Bandicoot, NBA '98, Mission Impossible, stb./

Sony Rf kábel > 1 500,-Ft
Sony memória kártya > 1 500,-Ft
Color Game Boy lámpa > 1 500,-Ft
Dreamcast joystick rezgő > 1 000,-Ft
Dreamcast lemezek > 4 000,-Ft

Gépek, Playstation2 lemezek, kiegészítők nagy választéka, nagy leárazással vár rád!

Legmagasabb választék közvetlen a gyártótól-legalacsonyabb árak, közvetlen Neked!

Nem érsz rá eljönni? Mi elküldjük neked.

Postai csomagküldés utánvétellel a megrendeléstől számított két munkanapon belül.

Web: www.dreamland.hu

Címünk: 1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812

Nyitvatartási idő: hétfőtől-péntekig-10:00-18:00 h-ig /szombaton: zárva

Sok szeretettel várunk a Dreamland szaküzletben!

DREAMLAND, AHOL KÉPZELETNEK NINCS HATÁRA!



Gondoljuk, csuklottál egy kicsit, amikor az újságoshoz lépve magadhoz akartad ölelni konzolátusunk legfrissebb híradását, és az újságárus nem a megszokott horribilis csereértéket követelte rajtad, hanem egy lényegesen szerényebb összeget. Ugyan mi is vidáman hallgatjuk hőn szeretett politikusaink beszédeit a fellendülőben lévő magyar gazdaságról, a visszaszoruló inflációról és egyéb érdekfeszítő témákról - esetünkben azonban nem az ő zsenialitásuk, hanem ennél jóval fontosabb dolog váltotta ki a háromjegyű fogyasztói árat. A legtöbb hozzánk érkező levélből ugyanis az derült ki, hogy olvasóink legnagyobb része egy kicsit sokallja az 1.288 Ft-ot a PlayTime!-ért, habár a tartalmával többnyire meg van elégedve. Az egyik szemünk sírt, a másik nevetett, de a problémát csak úgy tudtuk megoldani, hogy elhagytuk a mellékelt könyvecskét, tartalmának egy részét pedig beépítettük az újságba. Azt ugyan pillanatnyilag még nem tudjuk, hogy mihez kezdünk majd egy Final Fantasy X végigjátszással, de ezzel a problémával ráérünk a maga idején foglalkozni. (Óh, mily édes lesz e teher...)

Az árváltozásnak természetesen egyéb vonzatai is akadnak, nevezetesen az előfizetőinknél. Az nem lett volna valami szép, ha ők rosszul járnak, ha egyszer már ilyen remek ítélőképességről tettek tanúbizonyságot, így tehát a fél éves előfizetéseket automatikusan meghosszabbítottuk egy hónappal, az éveseket pedig kettővel. Mivel bonyolultabb matematikai problémák megoldása mifelénk némi időt igényel (prózaiabban: két Tekken-parti közben nem jutott idő az új előfizetési díj kiszámolására), következő számunk megjelenéséig (június 15.) maradunk a régi díjszabásnál - az új kondíciókkal. (ld. hátul, az impresszumban)

Némi értetlenkedésre adott okot PlayTime! hűség akciónk, ami valószínűleg fogalmazási színvonalunk alacsony mivoltának tudható be (valamint annak, hogy grafikusunk nem engedélyezett hosszabb körmondatokat a reklámban, és miután felmutatott egy fejszét, hirtelen mi is osztani kezdtük álláspontját). A lényeg az, hogy minden számunkban találtok egy-egy képrészletet egy 12 darabra szabdalt fotóból. (Figyelmesebbeknek talán már feltűnt, hogy ez valószínűleg egy PS2-puzzle - és tényleg az!) Novemberben az egyik levelezőlapon meg fogjátok találni a teljes fotót. Ha a képrészletekből hármat felragasztotok a megfelelő helyre, és azt visszaküldítek a címünkre, akkor a nyeremény egy PlayTime!-kulcstartó, míg hat képrészletnél már egy "PlayStation-kabát matricából". (Ez a kissé nyakatekert megfogalmazás egy olyan matricakészletet takar, amelynek híres játékokat ábrázoló darabjait felragasztgatva teljesen be lehet borítani egy PSX-et.) Az összes képrészlet visszaküldőinek egy PlayTime!-pólóval háláljuk meg a hűségüket, továbbá ők részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek díja egy barátságos PS2. Akik nem az első számunktól kezdve veszik magazinunkat, de szeretnének részt venni a sorsoláson, azoknak elmondanánk, hogy régebbi számaink képrészletei még mindig megrendelhetők a 82-83. oldal között található levelezőlapon, sőt: ajándékba adunk hozzá egy olyan újságot is, amelyikben megjelentek, amiért természetesen már nem kell külön fizetni...

Itt az ideje, hogy áttérjünk végre a játékokra, de előbb még persze elénekeljük a refrént:

Köszi, hogy megvettél bennünket most is!

PlayTime! Team

playtime!

NEWS

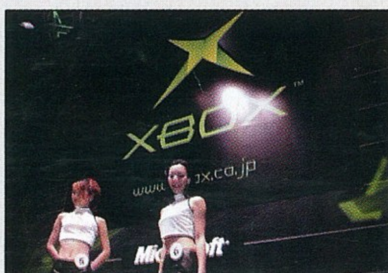
PREPLAY

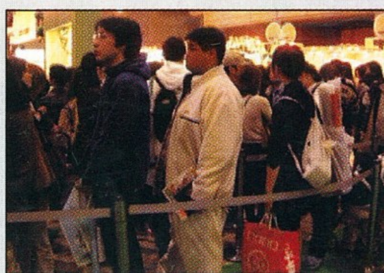
PLAYTEST

PLAYTIPP



TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING





A Tokyo Game Show történelme már több mint 10 évre nyúlik vissza. Amikor elkezdődött, akkor még a Nintendo és a Sega korai gépei voltak a sztárok, és senki nem gondolta, hogy a Sony vagy ne adj' isten a Microsoft is meg fog jelenni - sőt hogy ezek a cégek fogják dominálni a kiállítást. Az utóbbi két évben a show színvonala némileg esett, mert a Nintendo inkább a saját, nyári Space-Worldjére próbálta elcsalni az újságírókat, a Squaresoft és az Enix a két legutóbbi kiállításon nem jelentek meg, míg tavaly a Sony standján a legnagyobb PS2-es játék a - később enyhén szólva megbukott - Armored Core volt. A kiállítást szervező CESA be is jelentette, hogy ha az idei első TGS-en sem fognak részt venni a konzolos szoftveripar legnagyobbjai, akkor a két kiállítást (mármint a tavaszi és az őszi TGS-t) összevonják, és csak az őszit tartják meg. Ezzel egyben az angol ECTS "karrierjét" követték volna, amiből előbb három volt évente, majd kettő, most meg már arra az egy szem őszi rendezvényre sem nagyon akarózik elmennie a legnagyobb neveknek. (Ennek egyébként jobbára anyagi okai vannak: a kiállítások szervezői olyan horribilis pénzeket kérnek a kiállítóktól, hogy olyan mamutcégeknek, mint az Activision vagy az Electronic Arts is sokkal inkább megéri egy saját, önálló bemutatót rendezni, ahol mellesleg nem vonják el a látogatók figyelmét a konkurensek játékai, netán alulöltözöttebb és/vagy nagyobb keblekkel rendelkező hostessei...)

Szerencsére a 2001-es "átmeneti" évnek (a PSX, a N64 és a Dreamcast utolsó -utáni tiszteletköreit futja, és a PS2 egyre inkább átveszi a piacvezető szerepet, míg az eljövendő GameCube és az Xbox bizonyítani akarnak) megvan az az előnye, hogy a kiállításokon mindenki vadul igyekszik bemutatni, hogy az ő gépe és játékai sokkal többre érdemesek, mint a szomszéd standon lévőké. A mostani TGS ezért a Sony és a Microsoft közötti versenyről szólt: az előbbi a nemsokára megjelenő szuperjátékaival kápráztatta el a közönséget, a Windows-gyár pedig a készülődő játékok játszható és nem játszható verzióival (utóbbiból sajnos sokkal több volt) próbálta elkápráztatni a japánokat. (A Nintendo ugyan jelen volt a kiállításon, bár nem egészen úgy, ahogy azt elvárhattuk volna tőlük.) Mindenesetre a látogatóknak volt mit nézniе: az 53 kiállító standján 930 képernyőn 415 játék került a szakma, és persze főleg a reménybeli vásárlók elé.

PS2

Talán némileg rácáfolva a PS One-t temetők népes seregére, a Tokyo Game Shown nem csak PS2-es játékokat mutattak be: több mint 80 PSX-es programot is láthattak a látogatók (az egy más kérdés, hogy ezeknek jó esetben a tizede ha meg fog jelenni angolul...) Ezek között volt rengeteg táncolós játék, jó pár Pokémon-klón, pár RPG és hatféle pachinko-szimulátor (japán szerencsejáték, amiben az a célunk, hogy golyókat kilőve imádkozunk, hogy azok a megfelelő zsebekbe essenek be). A Sony feladata persze sokkal könnyebb volt, mint fő riválisáé, a Microsofté: mindössze a már évek óta készülődő PS2-játékokat kellett rengeteg tévéképernyőn mutogatni, és mivel ezek fél éven belül többnyire úgyis megjelennek, ezekkel rendszerint már játszhatott is a nagyközönség. Kicsit ugyan furcsa volt látni, hogy új, eredeti játékkal nem nagyon jelentkeztek a kiadók, szinte minden játék valamilyen PSX-en nagy sikert aratott program újra-, néha továbbgondolása volt: a kiadók igyekeztek biztosra menni, senki nem akar kockáztatni. A legnépszerűbb játék persze a Final Fantasy X volt, az első igazi Squaresoft-próbálkozás a második generációs Sony-konzolon, erről pár oldallal odébb még olvashatsz pár keresetlen szót, hiszen a játszható verzióból kiderült néhány olyan nyalánkság, mint a harcrendszer újításai, pár változtatás a koncepcióban (úgy látszik, kicsit csillapították az "Okinawa-életérzést" a prog-



▲ Final Fantasy X - Squaresoft

TOKYOGAMESHOW2001SPRING

XBOX GAME BOY ADVANCE PS2 PlayStation 2

ramban) és új karaktereket is megismerhettünk. A megjelenést július közepére tervezik, Európába viszont sajnos valószínűleg csak jövőre jut el.



▲ Gran Turismo 3 A-Spec - Sony

Ennél örömtelibb hír, hogy a Gran Turismo 3 A-Spec már szinte teljesen kész állapotban került bemutatásra, az autománok legnagyobb örömére (a program azóta már meg is jelent - április 28-án - Japánban, Amerikában júniusra ígérik, Európa pedig a nyár végén kaparinthatja meg a DVD-t). Ugyan némi finomhangolás, valamint a végső tesztelés még hátra volt, mégsem panaszkodott senki, igen pöpecre sikerült a játék. Az autók kidolgozottsága frenetikus: a PS2 horizontján egyelőre nincs program, ami versenyre tudna kelni vele. Pár "vájtszemű" megítélése szerint ugyan a hátterek a gép képességeihez képest néhol kicsit gyengécskére sikerültek, de amikor 250-nel száguldunk el egy fa mellett, OLYAN nagyon nem tűnik fel annak gyengécske grafikája... Ez alól pláne kivételnek számítanak az esőfutamok, azok ugyanis olyan fantasztikusak, amit eddig elképzelni sem tudtunk! Az iLink kábel segítségével akár hatan is kergethetjük egymást (persze ehhez hat tévé és hat PS2 kell...) A játék megjelenésekor tartott sajtótájékoztatón a Sony egyébként bejelentette, hogy a Gran Turismo-széria már készülő negyedik darabja internetes játéklehetőséggel lesz ellátva, részletes on-line statisztikákkal, netes bajnokságokkal satöbbi. A megjelenést jövő ilyenkorra teszik, egyelőre GTN, azaz Gran Turismo Network néven fut a project. A megajátékhoz a Sony terveztetett egy kormányt is, amit reményeik szerint félmillió példányban tudnak eladni csak Japánban.



▲ Gran Turismo 3 A-Spec - Sony

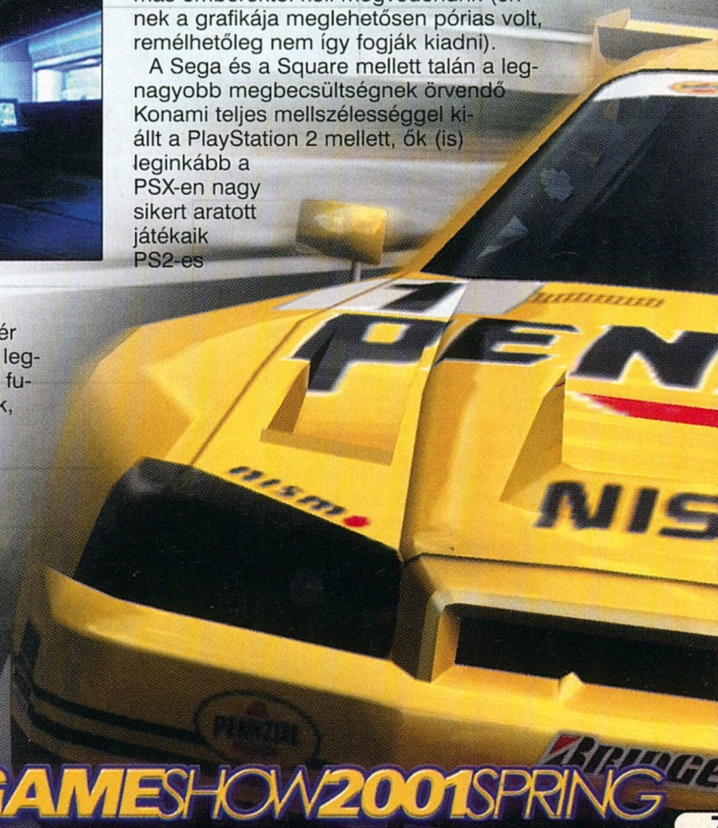


▲ Phase Paradox - Sony

A GT3 mellett a Sony elég gyér programkínálattal rendelkezett, leginkább a Phase Paradox néven futó akció-kaland játékot hirdették, ez már olyan állapotban volt, hogy három pályát végig lehetett játszani. A játékban három karakter közül kell egyet választani, és őt irányítva kell megmenteni a földet az idegeş idegenektől, amolyan C-12-stílusban. Minden karakter ugyanazt a területet járja be, ám mivel eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, másként kell megoldaniuk a felmerülő problémákat - egy eltorlaszolódott ajtót a fegyvermániás fickó felrobbant, a szöszke hacker a számítógépet átprogramozva nyitja ki, míg a mechanikára szakosodott leányzó robotokkal tisztíttatja meg az utat. Az egyes szereplők nagyszerűen vannak kidolgozva, szinte "bounceri" magasságokba emelkedik e téren a grafika, a háttérek azonban már jóval gyengébbek, a képeket nézve olyan érzésünk támadhat, hogy a környezet teljes egészében műanyagból van - egyszerűen minden felszín túlzottan fénylik. A Sony emellett bejelentette, hogy a fantasztikus (?) és rendkívül népszerű (???) Fantavisionnek már készítik a folytatását, továbbfejlesztett grafikával. Zöld rakétákat lőttünk örömünkben…

A Sony standján bemutattak egy videót a Sky Gunner nevű repülős akciójátékukból is, amelyben a változatosság kedvéért a világot nem idegenektől, hanem más emberektől kell megvédenünk (ennek a grafikája meglehetősen pórias volt, remélhetőleg nem így fogják kiadni).

A Sega és a Square mellett talán a legnagyobb megbecsültségnek örvendő Konami teljes mellszélességgel kiállt a PlayStation 2 mellett, ők (is) leginkább a PSX-en nagy sikert aratott játékaik PS2-es



TOKYOGAMESHOW2001SPRING

TOKYOGAMESHOW2001SPRING

folytatásaival virítottak. Ezek közül első helyre kívánkozik a milliók által szinte messiásként várt Metal Gear Solid 2, amely érdekes módon közel sem váltott ki akkora lelkesedést a jelenlevőkből, mint a GT3. Hideo Kojima, a "teremtő" szerint az első rész is sokkal népszerűbb volt Amerikában és Európában, mint keleten, ezért meglepő módon a program az Egyesült Államokban jelenik meg először, és csak ezután Japánban. A Konami megesküdött rá, hogy karácsonyig minden kontinensen kapható lesz a játék, ezzel el is van intézve, hogy mit is kérjünk a Jézuskától - már ha betartják a szavukat. A TGS-n bemutatott játszható verzió sem tartogatott nagy meglepetéseket, ugyanis a MGS2 demója végül bekerült a Z.O.E. dobozába, így a világ szerencsésebb felén élők már egy hónap



▲ Metal Gear Solid 2 - Konami

óta nyúzhatták a programot (néhány leheletnyi különbségtől eltekintve - például már lehet zoomolni az átvezető jelenetekben - ugyanezt állították ki a TGS-n is). Mi is jó néhányszor végigjátszottuk a nem túl hosszú demót (fél-egy óra a nehézségi szinttől függően), és elégedetten jelenthetjük, hogy bizony nagyon jól sikerült! A grafika ugyan kicsit elmarad a várakozásoktól (a fény-árnyék hatások tényleg nagyon jól sikerültek, de ennek a hajónak a belsejére azért még ráférne egy adag textúra - erről V.Z. kollégának ugyan más a véleménye, de ő fanatikus), de a fantasztikus ötletek és még inkább a részletek elképesztő kidolgozottsága már előre klassziakussá avatják a programot. Amikor egy spájzban kezdünk el lövöldözni, akkor a lövések szétszaggatják az élelmiszert: a dinnyék legurulnak a polcokról, a tojásos dobozok sárgán fröccsennek egy-egy sorozat hatására; a bárban lelőhetjük a polcról az összes üveget, ha egy gránátot vágunk be a márkás italok közé, akkor piaáradat jutalmazza Snake-et; a legénység öltözőszekrényeinek ajtaját ledér nőszemélyek poszterei fedik. Érdekessége még a demónak, hogy azt végigjátszva kapunk egy kódot, amit be lehet írni a Konami weboldalán, és így össze tudjuk hasonlítani teljesítményünket a világ többi részén élő megszállottakéval. A kódban benne van, hogy milyen fokozaton, hány lövéssel, milyen találati aránnyal és mennyi idő alatt vittük végig a demót, ezek számítanak az értékelésnél. A mindenkori állást a www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2-oldalon tudjuk megnézni. (Természetesen jó páran megpróbálták megfejteni, hogy a kódok egyes betűi mit jelentenek. Ez először egy orosz crackercsapatnak sikerült, és villámgyorsan a listák élén termettek, egy másodperces idővel és nulla kilőtt golyóval. Ezeket persze a Konami viccekre érzéketlen webmasterei törölték, de nekünk azért kissé még mindig gyanús a mostani élen állók 1 perc 35 másodperces ideje...) Az említett weboldalon egyébként statisztának is lehet jelentkezni: ha megadjuk nevünket és születési dátumunkat, akkor van rá



▲ Metal Gear Solid 2 - Konami

némi esélyünk, hogy azt megkapja egy ellenséges katona. Hogy ez miért jó? Azért, mert ha megölünk egy ellenséges fegyverest, akkor megnézhetjük a dögcéduláját, amin esetleg a saját nevünk fog szerepelni. Mi már jelentkeztünk - remélhetőleg mindenki élvezettel fogja gyilkolászni szerkesztőségi állományunkat...

Konamiék az MGS 2 mellett még két csúcsprogrammal készültek, az egyik a már játszható Silent Hill 2 volt, amely sajnos nem mutathatta meg teljes erejét, lévén egy fényes teremben lehetett kipróbálni, ráadásul több száz ember tolongása mellett. Az azonban már most látszik, hogy a játék még a kötélidegzetűekre is jó néhányszor fogja a frászt hozni, lévén az egész városka, ahol a program játszódik olyan baljós hangulatot áraszt magából, amit eddig játékban még nem éreztünk. Sajnos a képek nem mutatják meg a játék igazi szépségét, mert rengeteg olyan effektet alkalmaztak a készítők, ami csak mozgásban néz ki jól (rázkódások, elhomályosodik a képernyő stb.).



▲ Silent Hill 2 - Konami

A másik ütős program az Age of Empires 2, amit PC-n a Microsoft adott ki. Hogy mit keres az Xbox gyártójának egyik játéka PS2-n? Egy korábbi szerződés értelmében a Konami átadta a Metal Gear PC-s jogait a Microsoftnak, cserébe az a konzolos AoE2-ért. A játék egy tipikus valósidejű stratégia (azokból viszont az egyik legjobb), amely a középkorban játszódik. 14 különböző karakterrel rendelkező nemzet közül választva kell népünket ve-


▲ Age of Empires 2 - Konami

zérelve leigázni a többieket. PC-n a program hihetetlen siker volt, jóval hatmillió fölött adtak el belőle, és valószínűleg PS2-n sem fog kudarcot vallani. Érdekes, hogy a PAL (tehát európai) változatban nagy eséllyel internetes játéklehetőséget is biztosítani fognak - jóval a modem megjelenése előtt ez nyilván igen hasznos lehetőség... Az amerikai és japán verziókban a jelenlegi állás szerint nem is lesz ilyen opció. Mindenesetre már előre kíváncsiak vagyunk, hogy hogyan lehet mondjuk 200 egységet a kontrollerrel irányítani.



▲ Winning Eleven 5 - Konami

A Konami több sportprogrammal is készült. Mivel 2002-ben Japán társrendezője (Korea mellett) a focivébének, az ilyen programok népszerűsége az egekbe szökött a földgömb keleti fertályában is. A Konami PS2-re a Winning Eleven 5 című programmal jött (ez azóta megjelent már Japánban, és az első héten több mint 280 000-et adtak el belőle - érdeklődésben tehát tényleg nincs hiány), aminek nemsokára Európába is el kell érkeznie (Amerikában nem is fogják kiadni, ott ugyanis a futball kissé (?) mást jelent).

Labdáknál maradva: a Konami bemutatta WTA Tour Tennis című legújabb teniszjátékát is, ami igen érdekes a játékosok szempontjából, hiszen csak nőkkel lehet küzdeni! A legnagyobb nevek közül szinte mindenki benne van, csak Anna Kournyikova hiányzik, ő ugyanis csak a róla elnevezett teniszprogramhoz adta a nevét. A Japánban furcsa módon rendkívül népszerű baseball (a Squaresoft is milliós példányszám fölött tudta eladni Gekikuukan Pro Baseball sorozatának eddigi két tagját) alapján is készül egy játék. Ezenkívül egy másik focit is ki fognak adni, ennek címe J. League Perfect Striker 3, bár ez még nem volt jelen játszható verzióban, csak az év második felére ígérik. Azt nehéz megmondani, hogy melyik focis játékuk lesz jobb, mindenesetre a Winning Elevenben szereplő stadionok irgalmatlanul jól néznek ki.

Mivel Japánban változatlan erővel dúlnak a zenés-táncos játékok, a Konami egy rakat ilyennel is elkápráztatja a rászorulókat, csak felsorolás jelleggel: Beatmania II DX 4th Style, The Maestro Music, Tam-Tam Paradise, Beatmania Da Da Da...

Az mindenképpen meglepetésnek számított, hogy a Namco csak két játékot mutatott be a show-n, ami nagyon valószínűvé teszi, hogy sem a Soul Calibur 2, sem a Moto GP 2002, sem a Ridge Racer 6 nem fog idén megjelenni - nem is beszélve a Tekken 4-ről! Grrrrrrrr. Az Ace Combat 4 Shattered Skies mindenesetre többé-kevésbé végleges állapotban volt jelen, attól eltekintve, hogy csak kétféle repülőt lehetett választani (F-14 Tomcat, F-22 Raptor). A játék szinte teljesen megegyezik PSX-


▲ Ace Combat 4 - Namco

es elődeivel, a grafikát kivéve, az ugyanis igen sokat fejlődött. A repülők tényleg nagyon szépek, és magasból is térkép e táj. Persze ha alacsonyabbra repülünk, akkor már szokás szerint kevéssé rózsás a látvány... Szerencsére az Ace Combatok sosem arról voltak híresek, hogy akció hiányában a nézelődésre kárhoztatták volna játékosokat, valószínűleg most sem lesz időnk nagyon bóklászni. (A Namco másik játéka a Klonoa 2 volt, erről bővebben az előzeteseink között olvashatsz.)

A Capcom sem árasztott el minket programokkal: sem a Resident Evil 4-et, sem az Onimusha 2-t nem mutatták be (utóbbit csak hivatalosan bejelentették, s mivel az Onimusha első részében volt egy rejtett videó a második epizódból, ez nem számított valami hű-de-nagy hírnek), és közölték, hogy más stílusú lesz, mint az első rész. Hogy ez mit takar, azt a legkörmönfontabb újságíróknak sem sikerült kideríteni, talán majd az E3-on többet sikerül megtudni. A Devil May Cry mindenesetre ott volt, szép volt, jó volt, és általános vélekedések szerint legalább olyan sikert érdemel, mint amilyet a Resident Evil aratott. A készítők tagadnak minden (mármint a két játék közti hasonlóságot), ami persze elég hiábavaló tőlük, nem csak annak köszönhetően, hogy nagyjából a RE-ért felelős csapat készíti (Shinji Mikami - ő találta ki az egész Resident Evilt - vezeti a fejlesztőket), de maga a játék is kissé túlzottan hasonlít neves elődjére. Az igazi különbség talán az, hogy sokkal több az akció, mint a RE-kben volt, ennek köszönhetően a kameranézet és az irányítás is jócskán átalakult. Amikor éppen nem öldösünk semmiből megjelenő szellemeket, szörnyeket (és persze zombikat - ren-

TOKYOGAMESHOW2001SPRING


▲ Devil May Cry - Capcom


▲ Kessen 2 - Koei

geteg zombi lesz), akkor a szokásos kalandjátékelemek is megjelennek: különféle tárgyakat kell gyűjtögetni, amik olyan zárt helyekre juttatnak be minket, ahol a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat találhatunk. A programot őszre ígérik (ebből valószínűleg az lesz, hogy karácsony előtt pár héttel jelenik majd meg), de a nyáron megjelenő RE: Code Veronica mellé egy demo lesz csomagolva.

A Japánban igen népszerű, főleg stratégiai játékairól híres Koei megszerezte a Midway játékainak ázsiai disztribúciós jogait, így a Kessen 2 mellett ott virított az NBA Hoopz, a Legion, a Gauntlet Legends és a Spy Hunter: The Return is (az eredeti Spy Hunter még C64-re jött ki). Az utóbbi tulajdonképpen nem más, mint a 007 Racing James Bond nélkül, azaz egy feltuningolt, különféle fegyverekkel felszerelt sportkocsiban kell helyretennünk a rosszfiúkat. Autónk a fellengzős Interceptor névre hallgat, különleges tulajdonsága (már amellett persze, hogy 400-zal repeszt, és rakétákkal lövi le az üldöző helikoptereket), hogy hajóvá tud változni, erre nagy szükség lesz a velencei és a tengerparti pályákon. Ezek mellett persze a saját PS2- játékaikat is buzgón reklámozták, a legtöbb képernyőn a végleges Kessen 2-t gyűrhették a népek (mivel Japánban már megjelent a játék, ezért a "népek" kitétel alatt jobbára az amerikai és európai újságírókat kell érteni), valamint bejelentették, hogy még idén elkészül a sorozat harmadik része is - mégpedig internetes játéklehetőséggel.

Mivel nemsokára három modem is kijön a PS2-höz (az egyik a Sony által felkarolt Conexanttól, a második - fura módon - a Konamitól, végül a harmadik az Aiwától), nem árt, ha lehet vele netezni is: a Koei standon rögvest be is mutatták az első, EGBrowser nevű böngészőprogramot, amit az amerikai Planetweb és a japán ErgoSoft-cégek készítettek (tőlük vette meg a Koei a disztribúciós jogokat). Ezzel vígan bejárhatjuk az internetet, e-maileket küldözgethetünk, videókat és MP3-akat játszathatunk le, sőt amikor a winchester is megjelenik, akkor ezeket talán le is menthetjük gépünkre... A Koei sem hagyta elmenni maga mellett a divatot: nekik is volt egy zenés játékuk, mégpedig a Guitar Man, ehhez kapcsolódóan meg is lehetett tekinteni a PS2-höz köthető gitárt.

A fenti nagy neveken kívül csak néhány már - Japánban legalábbis - megjelent játékkal szórakozhattak a kedves egybegyűltek, ilyen volt a Bloody Roar 3 a Hudsontól (angol nyelvterületen az Activision fogja terjeszteni), vagy a Monster Farm a Tecmotól. Nagyobb bejelentések nem kísérték a PlayStation 2-részleget, mindenesetre ide kell számítanunk azt az örvendetes hírt, hogy a Sqaresofttól pár éve testületileg lelécelt fejlesztők elárulták, hogy mivel is töltötték az idejüket a Namco szerető karjai közt: a Xenogears következő részét (ami előtte fog játszódni, á la Star Wars) készítik-készítgetik Xenosaga néven. Mivel már két éve csinálják, joggal várt mindenki képeket, videókat a programból, ám mindössze azt közölték, hogy ezzel "foglalkoznak". Emellett a Sony két Japánban már kiadott játékának angol verziójáról lebbentette fel a fátylat: az Exterminationben a karakterek és ellenfelek teljes designváltozáson mennek keresztül, mindenkit újratextúráznak. Ennél sokkal figyelemreméltóbb az, amit a Dark Cloudban újítanak: a játék 30%-kal hosszabb lesz, mint a már megjelent verzió, köszönhetően annak, hogy egy új, hatalmas kiterjedésű labirintust építenek be a játékba, ráadásul egy erős főellenséget telepítenek a mélyére. Ezenkívül főhősünk a csatában több tárgyat használhat, kombókat is megtanulhat, valamint ellenséges szörnyekből is sokkal többet készítenek. (Furcsa látni, hogy a Sony a kényes japán piacot "béta"-verziókkal látja el, bár elég valószínű, hogy ott is kiadják majd a "végleges" változatot.) A játék kiegészítgetése nem köti le a Level-5 csapat teljes kapacitását, akik máris bejelentették, hogy a második rész már elég előrehaladott állapotban van, és idén még meg akarják jelentetni (Japánban, természetesen). Az utóbbi két játékkal egyébként következő számunkban valószínűleg ti is megismerkedhettek.

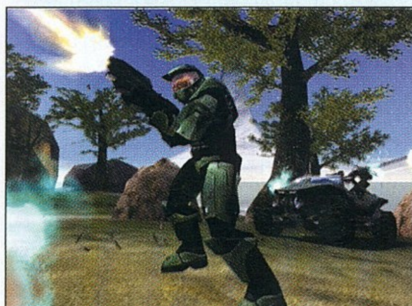

▲ Dark Cloud - Sony

XBOX

Az amerikai cégnek sokkal nehezebb volt a dolga, amikor megpróbálta a japánokat lenyűgözni. A Sony és a Nintendo dominanciájuk évei alatt hatalmas rajongótábort szereztek maguknak, a lelkes játékosokat nem könnyű elcsábítani egy teljesen új - és ráadásul amerikai - konzolhoz. Az Xboxot már "születése" óta fanyalgás kísérte a japán cégek részéről, főképp az Enix és a Namco volt ellenséges a konzollal szemben (és akkor még nem is beszéltünk Yamauchi úr - a Nintendo teljhatalmú vezére, ő az aki annak

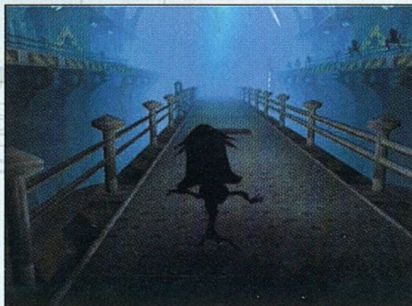
idején kirúgta a Squaresoftot - dühödt kirohanásairól, amiket az Xbox, Bill Gates, Amerika, és egyáltalán minden nem Nintendo-konzol és -játék ellen intézett). Az előjelek (és az árnyak is) baljósak voltak a TGS előtt, az előzetes bejelentések szerint mindösszesen három Xbox-játékot állítottak volna ki, ami ugyebár olyan édeskevés, hogy ez jószerivel a konzol bukását jelentette volna. A dolgok szerencsére máshogy történtek, és több, igen fontos bejelentés is született.

A Microsoftnak mindenképpen azt kellett bebizonyítania a japánok előtt, hogy komolyan gondolják, hogy a keleti piacot kiemelten támogatják. Olyan játékokból, amilyeneket épeszű európai kézbe sem vesz, milliókat adnak el a szigetország-



▲ Halo - Microsoft

ban - lóversenyek, mint a Gallop Racer 5 vagy a GI Jockey 2 2001; vagy a már említett pachinko-programok -, de persze ez fordítva is igaz, vannak olyan programok, melyek hatalmas sikert érnek el Ázsián kívül. Erre legjobb példa "szegény" Tony Hawk's Pro Skater, amiből tavaly csekély négymilliót sikerült eladni az USA-ban (igaz, ebben minden platform benne van), Japánban pedig sikerült a



▲ Munch's Oddyssee - Microsoft

némileg kevésbé impozáns 50 000-es példányszámot produkálni. Talán nem véletlen, hogy az Activision a harmadik részt nem fogja kiadni arrafelé...

Mivel a japán játékpiac ennyire különbözik a többitől, ezért nekik speciális játékok kellenek. A boldogult emlékezetű 3DO konzol is azért tűnt el a süllyesztőben, mert csak amerikai cégek fejlesztettek rá programokat (no meg azért, mert minden konkurensénél háromszor drágább volt). A Microsoftnak ezért volt létfontosságú, meggyőzze a japán kiadócégeket afelől, hogy sikeres lesz a konzol, és hogy nagy erőforrásokat mozgósítanak japánstílusú játékok megteremtésére is.

Ehhez az első lépés az volt, hogy még a kiállítás előtt bejelentették, hogy stratégiai együttműködési szerződést kötöttek Japán legnagyobb távközlési cégével, az NTT Communicationsszel - ez a vállalat fog segíteni az internetes játékok lebonyolításában. A szigetországban az internet nem különösebben népszerű, legalábbis az általános technológiai fejlettséghez képest - a legtöbben mobiltelefonnal neteznek -, a szélessávú internetelérés unikumszámba megy (a



▲ Azurik - Microsoft

DC-s Phantasy Star Online eddig 130 000 játékost vonzott, ezek 90%-a az 56K-s modemen keresztül csatlakozik a hálózatra). Mivel az Xboxban csak kábelmodem lesz, természetes, hogy kell egy vállalat, amin keresztül játszhatnak egymással az Xbox-tulajok. A Microsoft-NTT-együttműködés valószínűleg úgy fog zajlani, hogy a konzolhoz nagyon kedvezményes netelérést lehet váltani, esetleg alapból fog hozzá járni pár hónapos elérés. Mivel Európában és főleg Amerikában a szélessávú internetelérés egyre gyakoribb, errefelé nem nagyon lesznek ilyen kedvezményes megoldások - e szerint kis hazánkban elég sokáig nem lesz elterjedt a Xboxos netezés...

Még ennél a hírnél is fontosabb dolgokat tartalmazott a Tokyo Game Show nyitóbeszéde, amit (meglepetés!) Bill Gates tartott. Az első pár perc a konzol tulajdonságainak ecsetelésével telt, valamint bemutatták a japánoknak készült kisebb irányítót. Ez alatt a Gamestockról már ismert játékok futottak a hatalmas képernyőkön - Halo, Munch, Azurik. Ezek szinte semmilyen hatást nem gyakoroltak a szép számmal jelenlévő érdeklődőkre, újságírókra, köszönhetően annak, hogy ezek egyáltalán nem japán stílusú játékok (az előző Oddworld-játékok ugyanarra sorra jutottak a szigetországban, mint az előbb említett Tony Hawk). Amikor Gates rátért a konzol újításaira - winchester, beépített kábelmodem - és a háttérben a Gotham és a NFL Fever mentek (utóbbi nagy melléfogásnak bizonyult, hiszen Japánban körülbelül annyira rajonganak az amerikai fociért, mint nálunk), akkor sem tört ki nagy ováció a nézők között. Ez után következett a japán cégek listája, akik már készítenek programokat az Xboxra: Konami, Namco, Koei, Capcom, Dream Factory, Tecmo, Genki, valamint több kisebb név. A lista talán kissé hiányosra sikerült: sem a Sega,

A JÁTÉKOK KATEGORIÁNKÉNTI MEGOSZLÁSA A TOKIO GAME SHOWN

Stílus	2001 tavasz	2000 ősz
Akciójáték	23,0%	17,0%
Szimulátor	19,6%	16,3%
RPG	12,9%	12,2%
Sportjáték	7,3%	10,1%
Családi játék	4,7%	5,7%
Kalandjáték	4,4%	4,8%
Versenyjáték	4,1%	2,4%
Lövöldözős játék	3,2%	5,1%
Egyéb/kevert stílusú játék	20,8%	26,4%

TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING

sem a Squaresoft nem szerepelt rajta, viszont a Namco meglehetősen furcsán nézett ki, mert a TGS előtt egy nappal közölték, hogy ők bizony tovább várnak, és ők sem fejlesztenek Xboxra. Természetesen ez a lista sem hozta meg a hatást, hiszen a legnagyobb nevek nélkül az Xbox tulajdonképpen halott Japánban. Ezután következett a Microsoft japán részlegének a beszéde - ez az ember nem más, mint az eddigi Sony-fejes (már ami a játékrészleget illeti), Miyata úr. Miközben az Xbox képességeiről beszélt, a háta mögött az Inevitable nevű játék futott. A mi szemünknek a program maga a tömörgyönyör (legalábbis a grafikáját tekintve) , a démon csekély 1 800 000 poligonból áll, és minden lehetséges effektet használ, amit ma ki lehet hozni a gépből, a közönség mégsem volt vevő rá. Ekkor a helyzet már elég kínos volt, vagy legalábbis úgy látszott. Ezután következtek a meglepetések: rengeteg játék - japánoktól japánoknak. Ezek között volt pár meglehetősen "ökör" program is, de ha ez kell a népnek...



▲ Style Laboratories - Microsoft Japan

A legelső helyre kívánkozik a Style Laboratory című csoda, ami igen szoros rokonságban van a Barbie's Fashion Designerrel, és egyéb hasonló programokkal. A célunk az, hogy elkészítsük saját ruhakollekciónkat, és azzal minél nagyobb sikert érjünk el a divat világában. Kismillióféle ruhát tudunk kreálni, megadhatjuk leendő ruhánk színét, anyagát és rengeteg összetettebb paraméterét is, majd ki kell választanunk a megfelelő modellt, és elmondani neki, hogy hogyan riszálja csipejét vonulás közben. Mindehhez elképesztő grafika járul: mivel a gépnek nem kell olyan dolgokon törnie a fejét, mint a mesterséges intelligencia, vagy a rengeteg karakter megjelenítése, minden erőforrást az adott leánykára, és ruhájának tökéletes modellezésére lehet fordítani. Modelleink teljesen realisztikusan néznek ki, hosszú szoknyájuk fodrozódik minden lépésnél, ráadásul a legtöbb leányzónál szériafelszerelésnek számítanak a jó nagy mellek és őzike szemek á la Dead or Alive - egy ilyennek egy japán sem tud ellenállni!

Ehhez hasonlóan lázba hozott mindenkit a Triangle Again című "játék", amely tulajdonképpen egy interaktív anime. A játék jó pár pontján avatkozhatunk be a történetbe (több mint 150 ilyen elágazás lesz), és így rengeteg módon alakulhat a sztori. Igen dicséretes, hogy majdnem nyolcórányi "echte" mangát alkottak, amiben több neves rajzoló is részt vett. Ez már tetszett is a japánoknak. (Persze ehhez nem kell Xbox - PSX-re is vígan meg lehetett volna írni, maximum nem egy DVD-t foglalt volna, hanem 5-6 CD-t.)

Gyerekeknek készül a Magides Fight, amelyben mindenki kiválaszthat magának egy cuki kis karaktert, aztán az interneten keresztül nekiállhat erőt és különleges képességeket adó bogyókat gyűjtögetni, majd ezek segítségével levadászni a többieket.

Szintén bemutatták a Japánban nagyon népszerű Neverland Saga gyűjtögetős kártyajáték Xboxos változatát. Utóbbi tulajdonképpen egy táblás játékra emlékeztet, ahol a játékosok felváltva következnek, és kártyáikkal avatkoznak be a játék folyamatába.

Akadtak azért számunkra is értékelhető játékbemutatók, amelyekről csak remélni lehet, hogy Európában is kiadják. Az első a Bunkasha által készített Double S.T.E.A.L. volt (talán a kiállítás egyik legélvezetesebbnek tűnő Xbox-játéka), ami a Carmageddon és a Driver zabigyerekének tűnt: egy hatalmas városban kell autónkat vezetve mindenféle küldetéseket teljesítenünk, természetesen a maffia (vagy a tongok) megbízásából. Egyik járművünk egy áramvonalas sportkocsi, amivel nem lehet gond megszökni a zsaruk elől, a másik pedig egy hatalmas kerekekkel bíró terepjáró, amivel gyorshajtani ugyan nem nagyon lehet, de könnyű vele utat törni, és a parkban sem kell a fákat kerülgetni. A fő attrakció - legalábbis a bemutatott videó szerint - a menekülés a rendőrség, néha a hadsereg elől (rendszerint több járőr, extrém esetekben pedig tankok, helikopterek és páncélozott járművek vágtatnak utánunk). Az embereket el lehet ütni, ám a hangsúly nem ezen van, hanem a száguldáson. Ha egy jó történetet rittyentenek köré, akkor akár titkos befutó is lehet.

Ezután következett a Konami, akik a várakozáson felül teljesítettek, három játékot mutattak be, ezek közül a Silent Hill 2X már játszható is volt. A konamis fiúk ugyan megesküdtek, hogy az egész engine-t újraírták, ám ezt nem nagyon lehetett észrevenni: szinte teljesen megegyezett a PS2-es verzióval. Maximum annyiban lett jobb, hogy támogatni fogja a Dolby Digital 5.1 hangzást.

Az Air Force Delta 2 csak Xboxra készül el, pedig PS2-n nagy gondokat okozhatna a Namco üdvöskéjének, hiszen ugyanazt kínálja, mint az Ace Combat 4: adrenalinpumpáló akciót a levegőben. Mivel az Air Force Delta a földközelben játszódik, hatalmas kanyonokban és felhőkarcolók között kell vadászni az ellenre (hogy ki fogja alakítani a lelövendőket, azt még nem közölték), így a felszín kidolgozása sokkal részletesebb lett, mint vetélytársában.



▲ Air Force Delta 2 - Konami

A harmadik játék meglepetésként hatott, erről ugyanis eddig egy szót sem lehetett hallani; a World Soccer 2001-et teljes titokban tudták tartani a fejlesztők. A játék csodálatosan néz ki, főként a fény-árnyék hatások néznek ki észbontóan, de a visszajátszások és a focisták arckifejezései is teljesen élethűek - mindenkit egy pillanat alatt fel lehet ismerni.

A Konami után gyorsan peregtek az események, a Genki bejelentette a Zengeki nevű szamurájos játékát, a Panther Software bemutatta a Metal Dungeon című akció-RPG-jét. Utóbbiban egy cyborgkommandót kell irányítanunk, és a földet fenyegető szörnyeket kell levernünk labirintusok százain át, egy ATB-rendszerű csatarendszeren át.

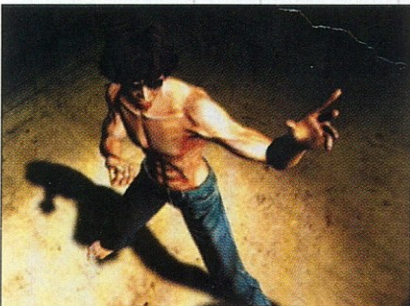
A Koei is lelkesen beszélt két Xboxos programjáról, az egyik címe Crimson Skies lesz (nem azonos a hasoncímű PC-játékkal!), ez a kiadótól szokatlan módon egy szerepjátékot takar, a másik


▲ Metal Dungeon - Panther Software

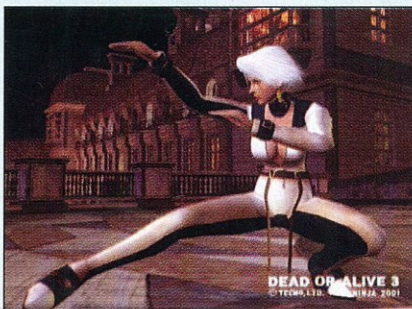
pedig a Romance of the Three Kingdoms-sorozat következő epizódja lesz - ez a Koeihez igen közelálló, a középkori keleten játszódó stratégia.

Az Idea Factory a Neverland Saga mellett egy másik programmal is készült, ez az X-Chaser címre hallgatott, és leginkább egy háromdimenziós Diablóra emlékeztetett: négy karakter kalandozhat együtt, és valós időben kell megküzdeni az áramló szörnyekkel. A játék különlegessége, hogy - akár a Red Factionben - lerombolhatjuk a környezetet: ha nem akarunk a labirintusban bóklászni, elég egy combos varázslat, és leomlanak körülöttünk a falak. Ezeknél a bemutatóknál (és főleg a World Soccernél) már megjött a közönség hangja, pedig a legjobb hír még hátravolt.

Újra Miyata úr lépett az emelvényre, és kijelentette, hogy verekedős játék nélkül egy konzol a felét sem éri, ezért is büszke rá, hogy az első ilyen játék készítésében ő is részt vehet. Ez a Kakuto-X volt, amiből pár képet már láthattatok előző számunkban. A játékban szereplő karakterek (belőlük tízet terveznek, ami elég kevés - no de sem a Tekken, sem a Mortal Kombat első részei nem tartalmaztak ennél jóval többet) ultrarealisztikus kinézetet kaptak, teljesen más stílusban készültek, mint a Tekken vagy a Soul Calibur figurái; lélegeznek, az izmaik megfeszülnek egy-egy mozdulatnál, és persze - hisz ez már szinte kötelező az ilyen játékoknál - mindenki egyedi stílusban harcol. A legszebb effekt a játékban mindenesetre az árnyékolás, a bemutatóul szolgáló pálya egy elhagyatott gyárépület volt csövekkel és kiszögellésekkel, ezek úgy sötétítették el a karakterek bőrét, ahogy az a való életben is történne.


▲ Kakuto-X - Microsoft Japan

A Tecmo igazgatója és a Team Ninja (a Dead or Alive-okat készítő csapat) vezető programozója is büszkén közölték, hogy ők is készültek valami hasonlóval, mégpedig a Dead or Alive 3-mal, ami csak Xboxra jelenik meg. A játék vitathatatlanul gyönyörű, sokkal szebb, mint a második rész. A harcosok kinézete nem sokat változott a második rész óta (illetve másfélszer annyi poligonból állnak mint eddig, ezt azonban csak a közeli képeken lehet észrevenni), a pályák azonban lenyűgözőek lettek. Mindegy, hogy az élethű vízesés körül zajló verekedést nézzük, vagy azt, amelyik a jégbarlangban folyik, esetleg a tengerparton nézünk körül (a víz hullámzik, a háttérben madárrajok repülnek el), azt kell megállapítanunk, hogy a Team Ninja mestermunkát végzett. Négy új karakter várható, akik közül kettő egyből be is mutatkozott: az egyikük egy köldökig kivágott fehér rucit visel (talán nem kell mondani, hogy nőnemű egyedről van szó), a másikuk pedig egy részeges karatemester, aki egy kis butéliával a kezében csápol, és ha pont nem ütik, akkor élvezettel kortyintgat belőle. A másik kettőről még semmit nem lehet tudni, mindenesetre a régi csapat hiánytalanul vissszatér, és persze lesz egy új főellenség is. A kiállítás után a Tecmo bejelentette, hogy az elég gyenge Japánon kívüli PS2-es eladásaik miatt (alig több, mint 100.000-et adtak el a DoA2 PS2-verziójából Amerikában) nagyobb figyelmet fognak fordítani más konzolokra, elsősorban az Xboxra, és a DoA 3 már kapható lesz a konzol megjelenésekor a világ minden területén.

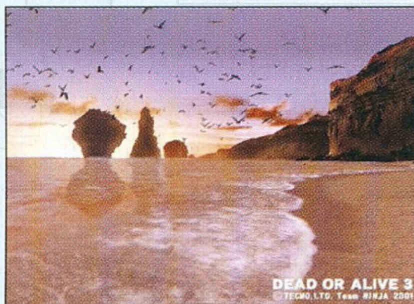


▲ Dead or Alive 3 - Tecmo

A Dead or Alive hölgyei után a fények felgyulladtak, úgy nézett ki, hogy vége van az Xbox japán bemutatkozásának, amikor újra feltűnt Bill Gates, és még egy percre kérte az egybegyűltek figyelmét. Újra feltűnt a japán Xbox-fejlesztők listája, azonban egy új név is megjelent rajta, ami ráadásul hamarosan betöltötte az egész képernyőt: SEGA. Hát igen, a legnagyobb durranást a végére hagyták a microsoftos fiúk: a Sega ugyanis már gőzerővel fejleszti játékait Xboxra, s a megjelenése



TOKYOGAMESHOW2001SPRING



▲ Dead or Alive 3 - Tecmo

utáni első fél évben nem kevesebb, mint 11 programot kívánnak kiadni. Ezek közül csak négyet neveztek meg: Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon, Sega GT 2002 és a GunValkyre. Utóbbit még Dreamcastra kezdték el fejleszteni, ám azt a verziót lelőtték - már csak Xboxra készül el a program, már több videót is lehetett látni belőle. A Panzer Dragoon DC-s meg nem jelenése valószínűleg a legfájóbb pontja a Sega-fanatikusoknak, hiszen a Saturnos program mindhárom része igazi gyöngyszem volt. Az Xboxra készülő változatnak még nincs pontos címe, azt azonban már lehet tudni, hogy az első két rész alapján készül, azaz inkább akciójáték lesz, mint RPG. A JSRF-ből csak pár modellt mutattak, amik nagyon jól néztek ki, ám volt köztük pár elég megdöbbentő darab, mint például görkoris kék kutya. A maradék hét játékról még semmit nem szivárogtattak ki, valószínűleg az E3-ra tartogatják a bejelentéseket. Valószínűleg nem tévedünk sokat, ha néhány sportjátékot remélünk (hiszen a Sega sportprogramjait készítő Visual Concepts is készül valamivel Xboxra), és lehetséges, hogy a Virtua Fighter 4, valamelyik Crazy Taxi (akár az első rész, mint PS2-re, akár a DC-s második, akár egy teljesen különálló, harmadik epizód), esetleg a Phantasy Star Online folytatása is megjelenik az új gépen. Ez mindenesetre igen jót tett az Xbox megbecsültségének, remélhetőleg Japánban is jól fognak menni az eladások (bár az kétségtelen, hogy a Squaresoft vagy az Enix beszervezése ezt a kérdést biztosan eldöntené).

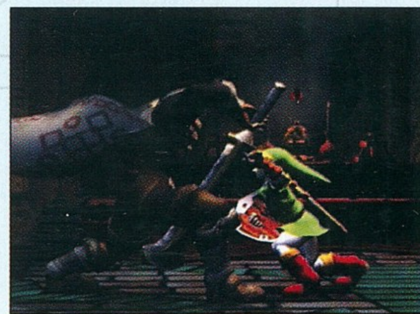
A Microsoft bemutatkozása Japánban felemásra sikerült: azt semmiképpen nem lehet mondani, hogy lenyűgözték a TGS látogatóit, hiszen alig volt játszható állapotban levő programjuk, ezek nélkül pedig lehetetlen versenyezni olyan sztárokkal, mint a GT3, a MGS2 vagy az Ace Combat 4, azonban azt sem mondhatjuk, hogy semmilyen pozitív hatást nem keltettek a szigetországban, hiszen a DoA 3 megtette a hatását, és a számunkra idegen programokkal a Microsoft azt is jelezte a japánoknak, hogy törődik az igényeikkel. Ebből, valamint a hatalmas felhajtásból - teleragták Tokyo vasútállomásait és a repteret Xbox-hirdetésekkel, a kiállításon pedig egy nagyon designos fekete-zöld részt készíttettek, és telepakolták leánykákkal - mindenesetre kemény küzdelemet jósolhatunk a két mamutcég között. Ezt az összecsapást mindenképpen a Sony nyerte, a következő csata már Los Angelesben lesz, megjelenésünkkel egyidőben fog zajlani ugyanis az E3, ahol kiderül, hogy a Sega mit rejteget a tarsolyában, vagy hogy az Electronic Arts hogyan is képzel egy Xboxos játékot.

A TGS után egy nappal a Namco bejelentette, hogy az előzetes közléssel szemben mégis készítenek játékokat, igaz, erőforrásaik csak igen kis hányadát koncentrálják ide. Mindössze két programról van szó. Még csak az egyikről lehet tudni, hogy mi is lesz: a Dead to Rights című PS2-es akciójátékuk kibővített átiratáról van szó, várhatóan pluszpályákkal.

NINTENDO

A Nintendo nagy meglepetésekkel szolgált a Tokyo Game Show-n, elsőként ideszámíthatjuk azt is, hogy egyáltalán méltóztattak megjelenni, ez ugyanis az utóbbi években nem nagyon volt jellemző rájuk. Ez a tény mindenkiben jó érzéseket keltett, ugyanis ez azt is jelenti - gondolhattuk mi, naivak -, hogy végre megmutatják a GameCube-ra megjelenő játékaikat, és nem csak technikai bemutatókat, illetve terveket bámulhatunk. Persze, a Game Developers Conference-en tapasztaltak alapján már sejthettünk volna valamit; ott ugyanis az egyik GC-fejlesztő, a Factor 5 ugyan jelen volt (ők készítik a Rogue Squadron folytatását), ám egy kanyi infót, egyetlen kis képet, vagy egy egy másodperces videót nem mutattak, csak arról beszéltek, hogy a GC-nek milyen jó lesz az audiórésze, és Star Wars-zenéket nyomtak három napon át ezt bemutatandó. Valami hasonló történt a TGS-en is: ott volt Miyamoto, ott volt a Rare, ott volt a GameBoy Advance - ám GameCube-nak még csak árnyékát lehetett látni, egy nyamvadt posztert vagy képet sem tudtak bevinni az új masináról, játékokról pedig - ezután - álmodni sem lehetett.

A Nintendo azt mondta, hogy jelenleg a GBA-ra szeretnének koncentrálni, de hogy ez valójában mit is jelent, azt csak pár nappal később tudtuk meg: nem sokkal a show után egy rövid sajtónyilatkozatban tudatták a világgal, hogy eltolják a GameCube megjelenését, mégpedig (Japánban) szeptember 14-re, Amerikában pedig október-november tájékára - hozzánk, mint mindig, féléves késéssel jut el a dolog (2002. első negyedév). Okként annyit közöltek, hogy nem voltak teljesen elégedettek a készülődő progra-


▲ Zelda - Nintendo

mokkal. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy nem volt képük 3-4 játékkal elindítani a piacot (egy pár héttel azelőtti riportban egy Nintendo-fejes azt nyilatkozta, hogy "a legoptimálisabb esetben, ha minden jól megy" akár 5 játék is elkészülhet a júliusi megjelenésig), inkább várnak még egy kis időt, hogy a cégeknek legyen ideje elkészülni első játékaikkal. Ehhez vegyük hozzá, hogy a Nintendo sohasem a független kiadókból élt (amíg a PlayStation sikerét a külső kiadók - EA, Activision, Square, Enix, Namco - is nagyban segítették, addig N64-re pár játéktól eltekintve csak a Nintendo, illetve pár nagyon közeli cég - Rare, Silicon Knights, Factor 5, Retre Studios - fejlesztett), és most is szinte csak magára számíthat: az említett vállalatokon kívül csak a Capcom (Resident Evil 0), az Activison (ők sem a "nagy" játékaikat írják ide, mint a Quake vagy a Tony Hawk, hanem a Little Stuart című filmből készítenek platformjátékot) és a Ubi Soft (ők ugyan 17 progit terveznek a gép első évében megjelentetni, ezek többségét - 70-90% - azonban Japánban nem adják ki, hiszen ezek Disney-platformok lesznek, amikre a szigetországban nincs igazán nagy ke-

TOKYOGAMESHOW2001SPRING

reslet) jelentettek be programokat a GameCube-ra. A Nintendo pedig még ezekhez a cégekhez sem túl kedves. A Retro Studiosnak azért kellett két játék fejlesztését abbahagynia, mert a Nintendo nem akarta kiadni őket, más kiadó pedig nem jelentkezett. A boldogtalan fejlesztők az egyik félkész programjukból - a fejlesztés leállítása után - kiadtak két képet, ezek alapján a szimplán csak Car Combatnak keresztelt játék alaposan lemosta volna a Twisted Metal Blacket a színtérről.

Persze, a GameCube-ot nem szabad leírni, hiszen a Rare is több programmal készül, valamint Miyamoto is 3-4 GC-s játék készítésében van benne (nem semmi az úriember, emellett van még két GBC-s projectje is, és legalább féltucat GameBoy Advance-os játékban is ő a fődesigner - nem sok szabadideje lehet), és persze lesz Pokémon is dögivel. Természetesen nem lehet kizárni további késéseket, ám egy dolgot mindenképpen észben kell tartania a Nintendo fura urainak: életfontosságú, hogy Amerikában még idén, karácsony előtt hozzák ki a gépet, hiszen az egész éves konzoleladásoknak nemritkán a 40%-a is akkor történik. Remélhetőleg a késés azt is jelenti, hogy jóval több játékból lehet majd csemegézni a gép indulásakor.

A legmeglepőbb bejelentést maga Yamauchi úr tette egy héttel a késést hivatalossá tevő nyilatkozat után. A teljhatalmú Nintendo-főnök közölte, hogy ő nincs nagyon elragadtatva az új gépektől, szerinte minden a játékokon múlik, és nem azon, hogy azokat mire írták (valamennyire igaza is van, de ha most megjelenne egy SNES-program, akkor nem valószínű, hogy sokan vennék meg, még akkor sem ha Mario, Link és rengeteg Pokémon együtt szerepelnének benne). Ennek fényében komolyan kell vennünk a következő kijelentését is: "Ha az E3-on a GameCube nem kap pozitív visszhangot az amerikai/japán újságoktól/weboldalaktól, akkor ad acta helyezem a GameCube-ot", azaz egész egyszerűen az újságíróktól tette függővé, hogy megjelenik-e az új Nintendo-masina. Ha esetleg bekövetkezne az a dolog, hogy negatív visszhangja lesz a gépnek - ez persze egyáltalán nem valószínű - akkor a cég maradna a Nintendo 64-nél, sőt még az is elképzelhető, hogy a Segahoz hasonlóan ők is áttérnek más platformokra történő fejlesztésre. Az E3-on mindenesetre eldől a dolog, május 23-án pedig a Nintendo egy sajtótájékoztató keretében hirdeti ki elkövetkezendő tervezett üzleti stratégiáját. Többek között itt tudjuk meg, hogy mennyibe is fog kerülni - már ha egyáltalán megjelenik - a GameCube.


▲ Car Combat - Retro Studios


▲ Rogue Squadron 2 - Factor 5

Az idei TGS-nek igen fontos részét jelentették a különféle kézikonzolokra (GBC, GBA, NeoGeo Pocket Color, WonderSwan Color) és mobiltelefonokra megjelent játékok - a kiállított programok 46%-a tartozott ide. Ezek közül a legfontosabbak természetesen a GameBoy Advance-os progik voltak, természetesen néhány GameBoy Coloros játék mellett (a NeoGeo már lassan csődbe jut, a WonderSwanról pedig még mindig nem leht biztosan tudni, hogy kijön-e angol nyelvterületen).

Elsőként kezdjük még a GameBoy Coloros hírekkel: karácsonyra megjelenik Európában is a Pokémon Crystal (eredetileg nem akarták kiadni, mondván, hogy a kutyát nem fogja érdekelni, de annak láttán, hogy a Pokémon Silver/Goldból két nap alatt sikerült egymilliót eladni egyedül Angliában, meggondolták magukat), lehet gyűjtögetni, illetve felkészíteni a szülőket. A Zelda-kedvelők sem maradnak ki a szórásból, ők rögtön két játékot is kapnak, az Oracle of Seasonst és az Oracle of Agest. A Seasonsben a feladatunk a Sötétség Tábornokának eltávolítása lesz a színről ("színként" Holodrum békés... exbékés országa fog szolgálni), ehhez nélkülözhetetlen lesz az Évszakok Botjának a megszerzése, ezzel ugyanis mindenhol meg tudjuk változtatni az évszakokat, ezzel új lehetőségeket tudunk teremteni a továbbhaladáshoz (ha valahol egy tó zárja el az utat, akkor érdemes télre váltani, hogy befagyjon). Az Agesben szinte ugyanez a dolgunk, csak Sötétség Tábornok helyett az Árnyak Varázslója, Holodrum helyett Labrynna, Évszakok Botja helyett a Korok Hárfája szerepel a programban, és nem az évszakok között utazhatunk, hanem az időben. Természetesen nem hagyták ki azt az üzleti fogást, hogy csak akkor fedezhetünk fel mindent, ha mindkét cartridge-ra beruháztunk: ha az egyiket végigvisszük, kapunk egy kódot, amit a másik program elején kell beütnünk, hogy abban új lehetőségeket (szörnyek, küldetések, tárgyak) kapjunk. Ez oda-vissza működik, tehát összesen négyszer kell végigvinnünk őket, hogy mindent meglát-hassunk. Ha úgy dön-tünk, hogy ki-

TOKYOGAMESHOW2001SPRING

TOKYOGAMESHOW2001SPRING



▲ Advance GTA - THQ



▲ Mario Kart Advance - Nintendo



▲ Rayman Advance - Ubi Soft

próbáljuk, jó előre köszönjünk el szeretteinktől...

Az egyik legütősebbnek tűnő program GameBoy Advance-ra a THQ által menedzselt GT Advance Championship Racing (Japánban a kicsit egyszerűbb Advance GTA névre hallgatott, és egy japán cég, az MTO fejleszti) volt, aminek példaképe - nyíltan és bevallottan - a Gran Turismo volt: valódi kocsikkal, nagyszerű grafikával (mindkettő a határokig kihasználja az adott "hardver" lehetőségét) és nagyszerű multiplayer-móddal. A bajnokságban nyerhetjük meg az újabb és újabb autókat és felszereléseket (új váltók, motorok, gumik), összesen 45 pályán száguldozhatunk; a GT-től "némileg" eltérő módon a fizikára fittyet hányva. Ha sikerül két gépet összekötni, akkor gyakorlatilag elemhalálig biztosítva van a szórakozás.

Szintén versenyjáték a Mario Kart Advance, az F-Zero Advance, valamint a Konami Krazy Racere (ez Japánban Waiwai Racer Advance-ként ismert). A Mario Kartban a régi szereplők térnek vissza, a grafika teljesen megegyezik a klasszikus SNES-verzióéval, külön pozitívum, hogy itt lehetőségünk nyílik Peach megalázására. Az F-Zeróban repülő szerkezetekkel kell száguldanunk, rengeteg felvehető kedvességgel szórhatjuk meg társainkat. A Krazy Racer abban próbál meg kitűnni, hogy régi Konami-programok hősei térnek vissza, mint gokartversenyzők. Vannak itt a Castlevaniaból (Goemon és Dracula), feltűnik pár baseballjátékos, és a pletykák szerint az utolsó játékos Solid Snake lesz. Mindenesetre nagy fejtörést okozhat, hogy limitált pénzmennyiség esetén melyiket válasszuk ki a három program közül (természetesen mind a három lehetővé teszi, hogy négyen játszszunk).

Verekedős játékból a közeljövőben csak a Super Street Fighter 2 jelenik meg, ebben minden régi legény - és leány - visszatér (Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Sagat - Blankát még nem látjuk, de remélhetőleg nem hagyják ki), mozgásaikkal és pályáikkal egyetemben, remélhetőleg Bisont is lenyomhatjuk a pofontúra végén. A Namco még nem közölte eddig, hogy tényleg dolgoznak-e valami hasonlón, de mindenki biztosra veszi, hogy egy bizonyos Tekken Advance el fog készülni. Ha a Mortal Kombat 5 is kijönne GBA-ra, akkor aztán mindenkinek teljes lehetne az öröme (esetleg egy kis Killer Instinct? Valaki?).



Platformjátékokból sincs hiány, elsőként természetesen a Super Mario Advance jelent meg (AGB-002-es számmal jelent meg, az AGB-001 maga a gép); közepes grafika négy választható szereplő, sok répa, és irgalmatlan nehézség jellemzi a programot. Erre a kaptafára készül egy Klonoa-fejezet is GBA-ra, mégpedig Klonoa: Empire of Dreams címmel. Címadó főhősünkkel hosszú pályák tucatjain keresztül kell harcolnunk, ugrálnunk, logikai feladatokat megoldanunk, amíg végül le tudjuk csapni a varjú - oké, keleten vagyunk, legyen kengu - kinézetű gonosz varázslót.

A Ubi Soft is megpróbál nagyot szakítani: Rayman kalandjait (a fantáziadús Rayman Advance címen) is hamarosan átélhetjük, végtagok nélküli barátunk megint végeláthatatlan pályákon át gyűjti kicsiny lumjait, míg végül leszámolhatunk ellenfelünkkel. A grafika egészen észbontó, nagyon sokan fenik rá fogukat. Nyáron érkezik a PSX-en (és PC-n) nagy sikert aratott Heart of Darkness is, amit szinte egy az egyben tudtak átírni a készítők! (Tőlünk mindenesetre ez a program kapja a "legszebb GBA-játék"-címet.)

Természetesen Castlevania is lesz a játékok között, bár sötétebb hangulata, és bonyolultabb fejtörői miatt inkább az idősebbek (ez persze relatív, a 14 év fölöttiekre gondoltunk) fogják nyúzni. Goemont irányítva kell felvennünk a harcot a gonosz erői ellen, több fegyvert felhasználva (pisztoly, kés, ostor - tiszta Indy!).

A Sega is több játékkal próbálkozik a GBA-piacon, március 21-én már lehetett kapni a több díjat nyert DC-s Chu Chu Rocket GBA-s változatát. A játékmeneten semmit nem változtattak, és a grafikát is póriasnak nevezhetjük, ám észben kell tartani, hogy mindössze 4 hónap alatt készült el a program, nagyon sokat nem szabad várni tőle. Az mindenképpen érdekessége a játéknak, hogy 2500 olyan pályát is elhelyeztek benne, amit a DC-s változat megszállottai készítettek.

TOKYOGAMESHOW2001SPRING

A Sonic The Hedgehog Advance már sokkal kiforrottabb lesz, sajnos ennek megvan az az ára, hogy még várni kell rá pár hónapot; gyakorlatilag a Megadrive-os verziót ültetik át a GameBoy Advance-ra.

Érdekességképpen megemlítenénk, hogy lesz Silent Hill is a masinára... no, nem kell annyira lelkesedni, ugyanis horrorkalandjáték helyett egy novelláskönyvet kapunk: a japán szöveg hátterében pedig az eredeti játékból (és a második részből) származó képek lesznek. Alaposan koppanhatunk, ha csak cím alapján vásárolunk, és nem nézzük meg a képeket a doboz oldalán.

Persze van pár amolyan igazi japános program is (már a Silent Hillen kívül), mint a cuki című Hello Kitty Miracle Collection (öltöztessük-fel-a-cicát stílusú program), a lovaglós programok (Horse Racing Creating Derby vagy a Winning Post), vagy a Kuru Kuru Kururin, amelyben egy letört helikopterrotorra emlékeztető tárgyat kell a pályákon ügyesen végigvezetnünk (sokkoló volt, hogy az eladási adatok alapján a Super Mario Advance után ez lett a legnépszerűbb program Japánban).

Természetesen lesz jópár olyan program is, ami számunkra is élvezhető lesz, esetleg direkt Amerika/Európa számára készült. Ilyen mindenekelőtt a Tony Hawk's Pro Skater 2 GBA-s verziója. A játék hihetetlen jól néz ki (a versenyzők több száz poligonból állnak!), mindenki tudja az összes trükkjét, és a pályákat is fel lehet ismerni, csak néhány kisebb dolgot hagytak ki (mint az első pályán a helikopter, ami ugyan most is itt van, csak nem lehet beindítani).

Sajnos a Ready 2 Rumble: Round 2 nem igazán tudja felvenni a versenyt a nagy játékokkal, egyszerűen szólva is csúnya. Az Iridion 3-D a SNES-játékok Mode-7 grafikáját használja ki, ami meg is látszik rajta: gyönyörű és gyors. Ahogy nézegettük a játékból kiszedett videókat, emellett még az tűnt fel, hogy nagyon egyhangú a program, csak néha jutunk ki a nagyvilágba, általában szűk alagutakban, barlangokban kell repülnünk és lőnünk.



▲ Dark Arena - Majesco

A Dark Arena leginkább az ősi Doomhoz áll közel, még a színvilágát is mintha onnan szedték volna. Epekedve várjuk, remélhetőleg a négyjátékos deathmach igazi felüdülés lesz! Persze nem kell félni, lesz Army Men is!

Lesznek fantasztikus stratégiaprogramok is, mint a Napoleon (igazi RTS, gyűjthető erőforrásokkal, tucatnyi egységgel és multiplayer-móddal), a GameBoy Wars Advance (olyan mint a Civilization fejlesztések nélkül) vagy a Tactic Ogre Gaiden (izometrikus nézőpontból játszódó fantasy stratégia), ezekkel igazán csak egy baj van nem nagyon fogják őket átírni angol nyelvre, ezért nem tudunk velük érdemben foglalkozni. Ugyanerre a szomorú sorsra jutnak a legjobb szerepjátékok, amik közül egyedül a Golden Sun (eredetileg Ougon no Taiyo) fog biztosan átjutni az óceánon. (Igaz, várhatóan ez a legjobb közülük.) Ez legalább 40 órás játékidőt nyújt, sok mindenben a Final Fantasykre hasonlít (idézhető lények, rengeteg tárgy és varázslat, összetett sztori, és... és videók!!!), mindenképpen beszerzendő az RPG-fanatikusoknak. A többi szerepjátékot nagyon nagy eséllyel nem fogjuk látni, pedig szívesen kipróbálnánk, hogy mit tud a Magical Vacation, a Fire Emblem Anko no Miko, a Monster Guardian (ez félig stratégia, félig RPG), a Momotaro Matsuri, vagy éppen a Sansara Naga, vagy a GBA-s Breath of Fire.

Ezt a TGS-t annak ellenére a Nintendo uralta, hogy nem voltak képesek egy gamecube-os játékot sem megmutatni; a Sony csak folytatásokat tudott mutatni, a Microsoft pedig jó esetben is csak videókat - a GBA-standokon állandó nyüzsgés volt, minden játékkal állandóan játszottak (egy példa a japán vendéglátásra: amikor valaki abbahagyta a GBA nyúzását, egy ember puha kefécskével és nedves ronggyal letörölgette a verejtéket és az ujjlenyomatokat a képernyőről). Biztos, hogy nagy siker lesz a GameBoy Advance, és még ha nem is lesz GameCube, akkor akár egyedül is elviszi a vállán a céget.



▲ Golden Sun - Nintendo

SEGA

A Sega nem mozgósított nagy erőket a TGS-re, amellett, hogy bejelentették az Xbox támogatását, és néhány általuk terjesztett PC-s programot bemutattak (például a Baldur's Gate 2-t), nem történt sok dolog a standjukon. Az egyetlen új játék a Capcom vs. SNK Millenium Edition volt, ami egy újabb 2D-s verekedős játék. A cég tényleg komolyan veszi a Dreamcast kivonulását a piacról, 2002 márciusa után nem foglalkoznak majd többé ezzel a platformmal (igaz, addig 65 játékot adnak még ki, köztük olyanokat, mint a Shenmue 2, a Sonic Adventure 2, a Crazy Taxi 2 vagy a PSO ver 2). Az utolsó Dreamcast-rendezvényt egyébként pár nappal a TGS után rendezték GameJam néven (a változatosság kedvéért Tokióban).

Összefoglalva: a tavaszi TGS-en az előző évek tendenciája szerencsére megszakadt, és mindenki ott volt, aki számít. A csodás játékok ellenére mégis sikerült rekordkevés érdeklődőt becsalni a háromnapos kiállításra: mindössze 118 000-en látogattak be az előzőleg még szerénynek is gondolt 150 000-es becslés dacára. A rendező CESA szerint ez annak volt betudható, hogy két napig folyamatosan havazott. Viszlát Tokió (októberben) - egy hónap múlva Los Angelesből jelentkezünk!

PLAYNEWS 06

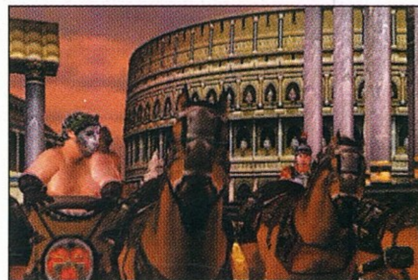


Circus Maximus

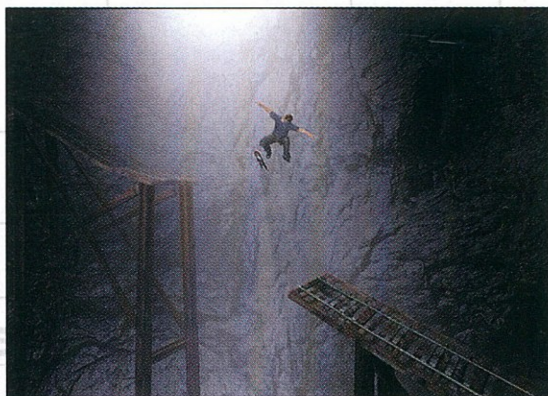
PS2/Xbox

A Circus Maximus egy eddig nem látott versenyjáték lesz: fogatszimulátor. Az ókori Rómában kell megmutatnunk, hogy ki a legény az arénában (azt már a Ben Hur óta tudtuk, hogy ezek a versenyek nem szende leánykáknak valók, ezt a lehető legnagyobb mértékben át kívánták ültetni a játékba is: ahhoz, hogy győzzünk, minden eszközt be kell vetnünk). A fogatokat két ló vontatja, és szintén két főből áll a "legénység": van egy hajtó és van egy harcos. A hajtó felelős a lovak irányításáért, ő kormányoz, míg a harcos megpróbálja preventív módszerekkel biztosítani, hogy ne tudják megfosztani a győzelemtől: csíp, rúg, harap, valamint szurkál, kardlapoz és íjazgat. Ha egyedül próbálkozunk, akkor bármikor cserélhetünk a két poszt között, ha ketten vágunk neki a játéknak, akkor mindenkinek lesz egy posztja, így legalább mindig lehet a másikat okolni egy borulás vagy egy ütközés miatt. Tíz csapat közül lehet választani, melyek markánsan különböznek egymástól, ha másban nem is, legalább kinézetükben (kedvencünk a részeges görögökből álló trupp). A játék fizikáját minél valósághűbbre igyekeznek elkészíteni, lovainkkal megfelelően kell bánnunk, ha nem akarjuk, hogy kitörjék lábaikat, egy-egy élesebb kanyar előtt nem árt szólni a bőszen hörgő harcosnak, nehogy kiessen a fogatból. A Kodiak Interactive-nak volt mersze újat alkotni - nincsenek felvehető fegyverek, mégis van harc, akció! A játék először PS2-re jelenik meg, ám egyelőre kiadó nélkül van, az Xboxos verziót valószínűleg a Microsoft fogja menedzselni.

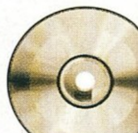
Típus:	Verseny
Kiadó:	
Fejlesztő:	Kodiak Interactive
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)



ESPN X-Games Skateboarding



Típus:	Extrém sport
Kiadó:	Konami
Fejlesztő:	KCEO
Megjelenés:	2001. nyár (NTSC), 2001. ősz (PAL)



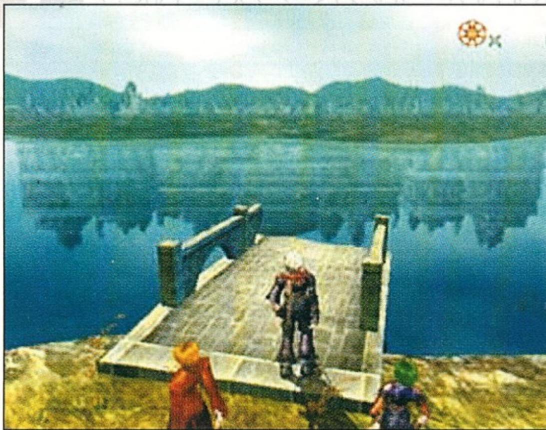
PS2

A Konami teljes pályás letámadást indít az Activision és Tony Hawk ellen. Mivel a THPS 3 őszig biztos nem jelenik meg, ezért addig van idejük kiadni saját verziójukat. A sietség indokolt, hiszen az eddigi részekből kiindulva a Neversoft harmadik alkotása igazi gyöngyszemnek ígérkezik, az ESPN Skateboarding viszont a képek és videók szerint nem sok újat nyújt. Tíz karakter közül lehet majd választani (egyikük az a Bob Burnquist, aki eddig a Tony Hawk-okban szerepelt, őt minden valószínűség szerint egy nagyobb köteg dollárral tudták rábeszélni, hogy inkább a Konaminál próbáljon szerencsét), és csak kilenc aréna lesz. Ebből három versenypálya lesz (félcsövekkel, közönséggel), három utcai pálya lesz (nagy ugratók, grindolható kocsik) és végül lesz három fantáziapálya: az egyik egy elhagyatott bánya, a másik egy őserdei rom, a harmadik pedig egy hadihajó lesz. Igen jól hangzik, hogy lesz többjátékos-mód a játékban, osztott képernyőn ketten együtt lehet pusztítani a parkokat. Ehhez átlagos grafika, és ütős zene jár (a Linkin Parkkal a főszerepben), ám mégsem vagyunk meggyőződve róla, hogy jobb lesz, mint a THPS 3.



2001

Evergrace 2



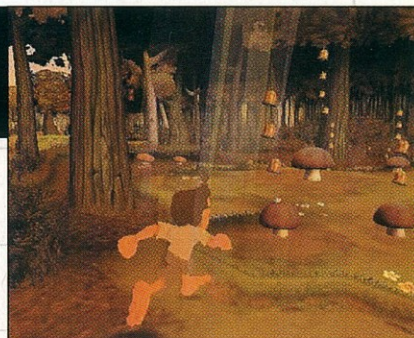


Az Evergrace talán a legjobb a ma (angolul) piacon levő RPG-k közül. Ugyan semmi igazi újítást nem tartalmazott, mégis jól volt összerakva, és ami talán a legfontosabb, a sztori is élvezetes volt. Természetesen a From Software nem hagyja kiaknázatlanul a meghódított rajongók pénztárcáját, már nagyban kódolják a folytatást. Ami a legfurább, hogy a fejlesztők általános lustasága ellenére igazi újításokat tartalmaz a következő epizód (majdnem biztos, hogy még legalább egy része lesz az Evergrace-sorozatnak, ugyanis trilógiát akarnak kovácsolni belőle). Rögtön az első, hogy immár nem egyedül kell kalandoznia hősünknek, Yuteraldnak, hanem két alakkal együtt (az egyik Ryana, Yuterald legjobb barátja, a másik Fillna az amnéziás leányka; Shalami az első rész hősnője nem szerepel a második epizódban - talán a harmadik rész majd köré épül), így a csatákban taktikai érzékünket sűrűbben kell használnunk, mint eddig. A történetről csak annyit tudni, hogy hőseink egy háború közepébe csöppennek, ráadásul ott van még Fillna kiderítendő múltja is. A készítők 30 óra játékidőt ígérnek.

Típus:	RPG
Kiadó:	Agetec
Fejlesztő:	From Software
Megjelenés:	2001. vége (Japán)



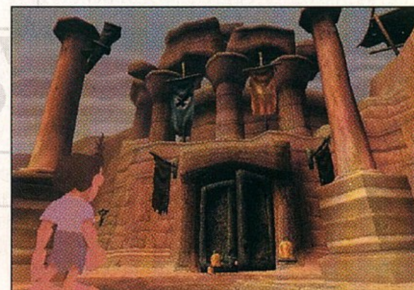
Herdy Gerdy



Ha lenne olyan verseny a játékok között, hogy melyiknek volt a legkacifántosabb életútja elkészültéig, akkor a Herdy Gerdy az elsők között lenne. A programot elsőként Saturnra találták ki, de a fejlesztés korai időszakában átálltak Nintendo 64-re, majd következett a Dreamcast. Fél éve jelentették be, hogy átálltak Playstation 2-re, és most már tényleg, de tényleg erre készítik el a programot (reméljük nem pillantanak meg programozás közben egy GameCube-, vagy egy Xbox-fejlesztőkészletet...). A játék némileg hasonlítani fog az általunk nemrég bemutatott Sheepre, itt is állatcsoportok eljuttatása lesz a feladatunk a pályák egyik végétől a másikig, egy Gerdy nevű manót irányítva. A legfőbb különbség, hogy itt körülbelül húsz létezik, él együtt a világban. Vannak köztük békés, birkaszerű jószágok, mint a Dupe-ok, és vannak gonoszkodó majomra hasonlító lényecskék (Gromp). Ezek viselkedését kell tanulmányoznunk, és a különböző fajokat kihasználva kell terelgetnünk (például egy Grompot neki kell hajtani a Dupe-csordának, mire azok megijednek és elrohannak - reméIhetőleg a kívánt irányba). A grafika teljesen egyedi, és rajzfilm-hangulatot sugároz magából (néhány embernek fura módon abszolút nem jön be), ami érthető is, ha tudjuk, hogy 25 ex-Disney animátor dolgozik a játékon.



Típus:	Kaland
Fejlesztő:	Core Design
Kiadó:	Eidos
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)



Thunderstrike: Operation Phoenix



Az Operation Phoenix a PSX-es Thunderstrike folytatása lesz, a stílus is ugyanaz maradt, csak néhány dolgon fejlesztettek. Ilyen például (ez nem is nagyon lehetett kérdéses) a grafika, ami igencsak ott van az élvonalban. A képernyőn egyszerre 200 egység lehet, emellett a fejlesztők különösen büszkék arra, hogy bármikor lehet zoomolni, mégpedig olyan hatásfokkal, hogy egyetlen katona betölti a képernyőt. A küldetések száma 20 körül lesz, ezek a legkülönfélébb helyszíneken játszódnak (Antarktisz, New York, őserdők). Minden küldetés előtt kiválaszthatjuk, hogy milyen erőket szeretnénk magunk mellett tudni az adott helyszínen; ezeket ugyan nem tudjuk irányítani, ám a döntésünk mégis életfontosságú lesz: a föld-levegő rakétával felszerelt gyalogosok igen effektívek, amikor rengeteg repülő szerkezet vonul fel ellenünk, ám meglehetősen gyengén fognak muzsikálni, ha célpontjaink nagy része tank lesz. Fura módon a Core nem kerített nagy feneket a dolgoknak, mindössze öten (!) dolgoznak a játékon, ráadásul az ötödik ember csak pár hete csatlakozott hozzájuk - valószínűleg az újabb Tomb Raidert és a Herdy Gerdyt tartják fontosabbnak.



Típus:	Akció
Fejlesztő:	Core Design
Kiadó:	Eidos
Megjelenés:	2002. eleje

Jade Cocoon 2

Típus:	RPG
Fejlesztő:	Genki
Kiadó:	Crave Entertainment
Megjelenés:	2002. eleje (Japán)

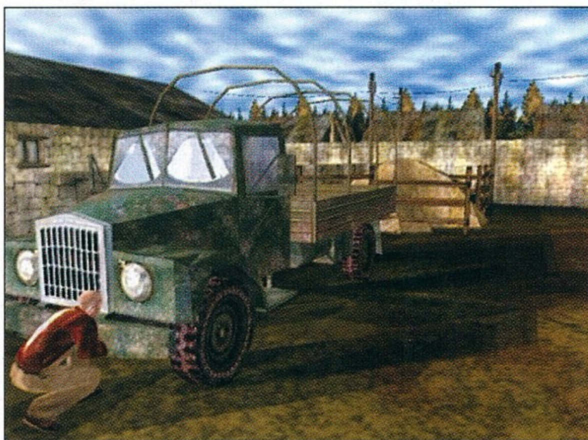
A Jade Cocoon egy fantasztikus, ám méltatlanul elfeledett RPG volt (nem kis mértékben azért, mert sikerült majdnem egyidőben megjelennie a Final Fantasy VIII-cel), ám a fiúk a Genkinél - és angol nyelvű kiadójuknál, a Crave-nél - nem nyugszanak, már készítik a folytatást, valószínűleg most több időt fordítva az időzítésre - amikor megjelenik, már mindenki végzett a FFX-zel, ám a FFXI még messze lesz. A játék fő eleme megint a szörnynevelgetés lesz, ezúttal 110-féle lényecskét csíphetünk el. Természetesen az igazi attrakció ezeknek az állatkáknak a keresztezése lesz, kismillió különféle kombinációt állíthatunk elő, mindegyik más és más képességekkel rendelkezik majd. Egyjátékos módban (hosszabbra, 30 óra körülire ígérik a játékidőt) a csatákban használhatjuk fel szörnyeinket, és miután végigvittük a programot, megküzdhetünk pajtásainkkal. Az első rész hősei nem térnek vissza, egy Caffu nevű parazita-sújtotta fiút kell megszabadítanunk átkától.





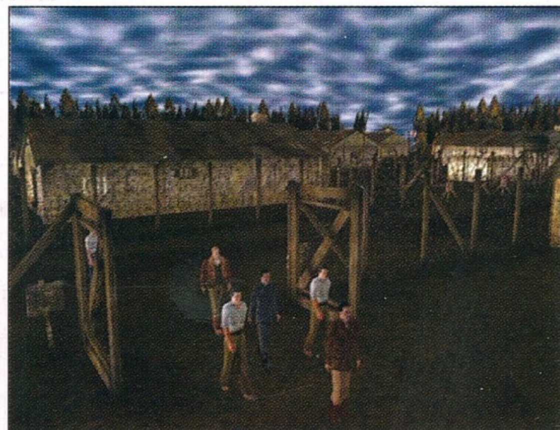


Prisoner of War

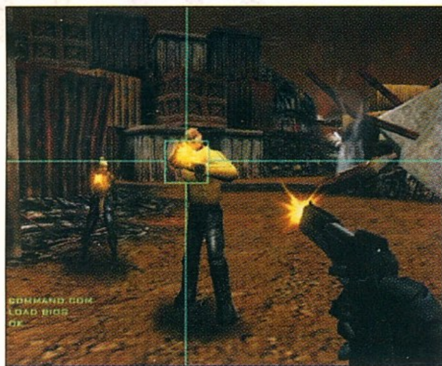


Típus:	Akció
Fejlesztő:	Wide Games Studios
Kiadó:	Codemasters
Megjelenés:	2001. ősze

A játékok történelmében sokszor kellett már mindenféle felfegyverzett alakot irányítva behatolnunk nagy erők által őrzött objektumokba. A fordítottja viszonylag ritkán fordult elő, ezt ismerte fel a Wide Games, és nekiálltak kifejleszteni egy börtönből-megszökős akciójátékot. A Prisoner of War 1941-ben játszódik, összesen négy - valós helyszíneken alapuló - pályán próbálhatunk megszökni német hadifogolytáborokból. Az egyes pályák sokban különböznek egymástól, teljesen más taktikát igényel egy amerikai felderítővel kiszökni egy kastélyból, mint mondjuk az angol nehéz-géppuskással Szaloniki szigetéről. A játékban - már a történetből adódóan is - nem az eszeveszett gyilkolászás, hanem a lopakodás és a csendes halálnemek szétosztása lesz a feladatunk. A négy pálya kissé kevésnek tűnik számunkra - főleg, hogy nem lesz multiplayer-lehetőség - bár a fejlesztők esküdöznek, hogy mindegyik 5-6 órás játékidőt igényel majd (hisszük, ha látjuk).







Robocop

A Robotzsarut sokáig elkerülte a megjátékosítás (leszámítva pár vérszegény C63-es próbálkozást, és egy játéktermi automatát), a Titus azonban úgy döntött, hogy ez így nem mehet tovább: még idén kiadják a jó öreg cyborg kalandjait bemutató játékot PS2-re (és PC-re). Ahogy az a képeken is látszik, akciójátékról lesz szó, a legjobb Quake-es hagyományokat idézve. Nagyon jópofa, hogy mindent a Robotzsaru speciális látásával szemlélhetünk, a menüktől kezdve egészen az akcióig: ahogy azt a filmekben láttuk, úgy céloz hősünk - a gonosztevőket azonnal azonosítja, míg az ártatlan járókelőket közvetlenül nem is tudjuk megsebesíteni. A képek még egy viszonylag korai állapotban levő programot mutatnak (legalábbis nagyon reméljük), mert a textúrák és a modellek is elég közepesen néznek ki; őszig mindenesetre még van idejük javítani a dolgokon. A játékban mind a három mozifilm eseményeit végigélhetjük, végre mi is megmutathatjuk az ED-209-nek, hogy hogyan kell kesztyűbe dudálni.



Típus:	FPS
Fejlesztő:	Titus
Kiadó:	Titus
Megjelenés:	2001 ősze

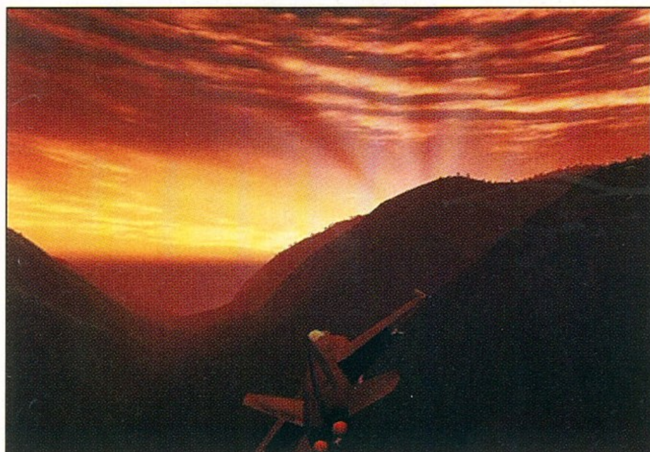


Top Gun

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Digital Integration
Kiadó:	Titus
Megjelenés:	2002. tavasza

Ez az a játék, ami veszélyes lehet a Namco-féle Ace Combat 4-re! Fantasztikusan kidolgozott repülőgépek, részletesebb tájak, no és persze ott van mögötte a film vonzó ereje is, ami jónéhány embert csábíthat el. Természetesen a vizuális részletesség együtt jár azzal, hogy az egyes küldetésekben viszonylag kis területeket járhatunk be. A játék követi majd a film eseményeit, ám jócskán dúsították azt akcióval, nem csak pár Mig keseríti meg majd életünket, hanem jópár tucat. Az még kérdéses, hogy kit irányíthatunk a játék során, Tom Cruise (Maverick) ugye alap, remélhetőleg Iceman és Goose szemszögéből is követhetjük majd az eseményeket. Mivel a film 1986-ban készült, nem fogjuk hallani az eredeti szereplőket, ám a fejlesztők mindent megtesznek, hogy nagyon hasonló hangokat halljunk majd.







Típus:	Akció
Fejlesztő:	Koei
Kiadó:	Koei
Megjelenés:	2002. eleje

Yanya Caballista



A Koei ezzel a játékával igencsak meglepheti rajongóit, hiszen nem egy stratégián dolgozgatnak éppen (persze azon is), hanem egy fura kinézetű gördeszkás játékon. A program legközelebbi rokona fura módon mégsem a Tony Hawk, hanem a Jet Set Radio. Ez elsőként a grafikán látszódik, ugyanis itt is az egyre népszerűbb cel-shading eljárást alkalmazták a rajzfilm-hatás - vagy még inkább képregény-hatás - elérésének érdekében. További hasonlóság a JSR-rel, hogy itt is egy egész várost bejárhatunk, a játék vége felé már szinte kötöttségek nélkül; feladatunk, hogy a Gawoo-kat, akik megtámadták otthonunkat, legyőzzük. Ehhez természetesen a leghatásosabb módszer, ha bebizonyítjuk nekik, hogy sokkal jobb trükköket tudunk, mint ők. Ha legyőztünk párat, új városrészeket nyithatunk meg, ahol persze újabb kihívások, nehezebb ellenfelek találhatóak. Osztott képernyőn ketten is játszhatunk, ilyenkor az győz, aki több Gawoo-lufit tud összeszedni 2 perc alatt. Már csak arra lennénk kíváncsiak, hogy mit is jelent az, hogy Yanya Caballista.



X-Isle

Az X-Isle igen jó eséllyel pályázhat a legszebb konzolos játék címére (egyelőre még csak az Xboxos verzióból vannak képeink), ami nem kis dolog, tekintve, hogy ott olyan nevek tülekednek, mint a Shenmue 2, a Final Fantasy X, a Halo vagy az új Zelda. A játék egy többjátékos-módra kihegyezett FPS, azaz Quake-klón lesz: gyakorlásképpen 20 küldetés vár ránk, az igazi kihívás azonban a többiekkel való leszámolás lesz. Arról, hogy interneten keresztül lehet-e majd játszani, még nincsenek hírek (Xboxon ez igen valószínű, PS2-n a Sony stratégiájától függ), de osztott képernyőn és LAN-on mindenképpen irthatjuk kedvenc pajtásainkat. A játék egy idegen bolygón játszódik, ahol egy erőszakos idegen faj éldegél (megszólalásig hasonlítanak a dinoszauruszokra, csak sokkal intelligensebbek). Ha egyedül játszunk, akkor ellenük kell felvennünk a harcot, ha többen próbálkozunk, akkor pedig vagy egy csapatot alkotva próbálunk meg leszámolni velük, vagy két társaság küzd meg egymással egy dinók lakta területen (utóbbi igen élvezetesnek hangzik, nagyon jó taktikákat lehet majd kitalálni). A programot állítólag fejlesztik GameCube-ra is, de a Nintendo állítása szerint nem küldtek a Cryteknek fejlesztőkészleteket.


PS2/Xbox





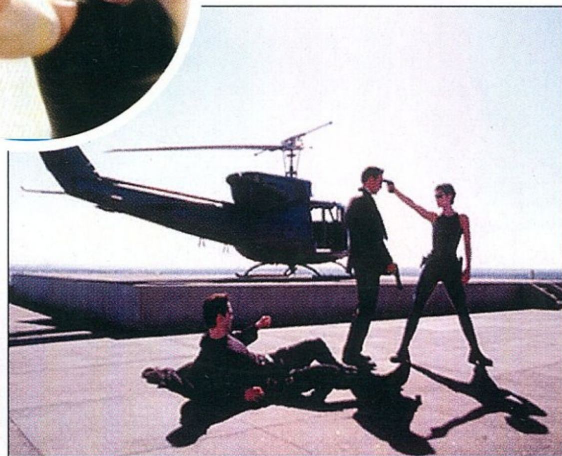
Típus:	FPS
Fejlesztő:	Crytek
Kiadó:	Crytek
Megjelenés:	2002. tavasz

The Matrix




Xbox/PS2

Az Interplay megszerezte a Matrix első részén alapuló játék elkészítésének jogait. Az összeget nem hozták nyilvánosságra, de a cégnek valószínűleg mélyen a zsebébe kellett nyúlnia (az Electronic Arts 8 milliót fizetett a Gyűrűk Ura-, és tízmilliót a Harry Potter-jogokért). Ez azonban nem sokáig jelentett gondot, hiszen ettől az üzleti manővertől egyrészt az egekig emelkedtek az Interplay-részvények, másrészt pedig nemsokára kaptak egy ötmilliós csekket (dollárban természetesen) a Microsofttól, cserébe ők biztosították az Xboxosokat, hogy a Mátrix-játék elsőként az ő konzoljukra jelenik majd meg (a Mátrix 2 mozikba kerülését követő harmadik hónapban jelenik majd meg a program; ezt fél évvel később követi a PS2-, és a PC-verzió), ráadásul tonnányi extrával kiegészítve (csak itt lesz lehetőség internetes játékra, és több mozgás, jármű és fegyver lesz benne, ráadásul megkapjuk hozzá a filmzenealbumot is). A játék stílusát egyelőre nem közölték, de igen valószínű, hogy az akció domináns szerephez fog jutni.



Típus:	Akció (?)
Fejlesztő:	Shiny
Kiadó:	Interplay
Megjelenés:	2002 ősze (Xbox), 2003 tavasza (PS2)

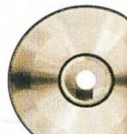


Rayman M

A Ubi Soft nem hagyja nyugodni szegény Raymant, ismét meg kell mérkőznie ellenfeleivel. Ezúttal azonban az ellenfeleket az fogja irányítani, ugyanis a Rayman M fejlesztése közben a többjátékos-módra koncentrálnak a fejlesztők (M=Multiplayer).

Néhány pályán versenyt kell futnunk (egy nyilatkozatban az egyik fejlesztő még holmi gokartozásra is utalt) a többiekkel, másokban pedig a társak elhantolása lesz a célunk. Ehhez mindenféle csapdákat használhatunk, így keserítvén meg a többiek dolgát. A játék persze még mindig a fiatalabbaknak szól, nem lesz benne vér, az viszont kérdés, hogy a fejlesztők által kiadott egyik képen miért szerepel meglepő módon a "Shit" szócska. A hátterek, a pályák a Rayman Revolution-ből származnak, nem sokat fejlesztettek rajtuk (a képek a PS2-es verzióból vannak). Hivatalosan még nem jelentették be, de igen valószínű, hogy GameCube-ra is kijön a program (legalábbis Rayman már régóta visszatérő vendég a cég gépein).




PS2/Xbox

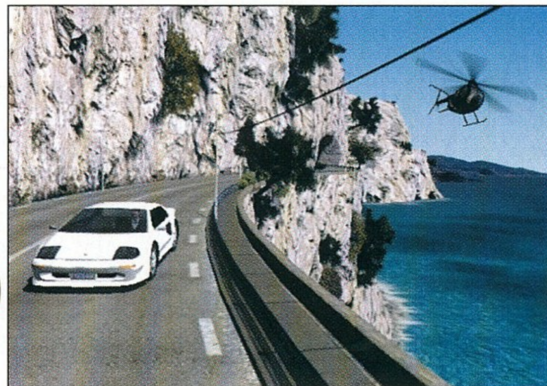
Típus:	Akció
Fejlesztő:	Ubi Soft UK
Kiadó:	Ubi Soft
Megjelenés:	2001. vége (PS2), 2002. tavasz (Xbox)

Stuntman

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Reflections
Kiadó:	Infogrames
Megjelenés:	2001. vége

A Driver-széria alkotói nem pihennek sokat, máris gőzerővel dolgoznak következő játékukon, természetesen a következő Sony-konzolra. A programban egy kaszkadőr szerepét kell alakítanunk; különféle filmek rázós jeleneteiben kell helytállnunk, amíg az ünnepelt sztár a kocsmában szedi fel a nőket. A story-módban hat helyszínen 14 "küldetést" kell teljesítenünk csúcsszuper járgányokban (a fiúk nem hazudtolták meg magukat, a kocsik legtöbbje igazi amerikai benzinfaló). A nyilvánosságra hozott pályák közül a legérdekesebbnek az hangzik, ahol egy szerpentinen száguldva kell elkerülni az üldöző helikopter lövéseit, majd a hegy tetejéről vakmerően a vízbe kell ugratnunk. Aki szerette a James Bond-filmek vagy a Mission Impossible-k üldözős jeleneteit, az megnyugodhat, ezek szolgálnak példaként a fejlesztőknek (ráadásul segíti őket Vic Armstrong is, aki több 007-es film kaszkadőrjeleneteit koreografálta, és nem egyben részt is vett). Azt, hogy ne unhassuk meg a játékot, úgy is biztosítják, hogy egy szerkesztővel mi magunk is fabrikálhatunk küldetéseket, melyeket egy memóriakártyán elvihetünk barátainkhoz is.


PS2



Blood Wake

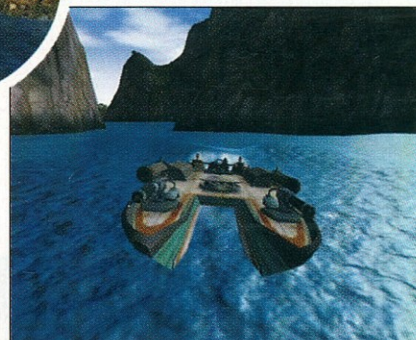
A Microsoftnak különleges tehetsége van ahhoz, hogy eltitkoljon dolgokat (persze a Nintendo utolérhetetlen ebben); emlékezzünk csak, magát a konzolt is alig pár hónapja ismerhettük meg, és azóta csak nyolc Microsoft által kiadandó játékot mutattak be a nagyközönségnek. Nemrégiben egy webes újság meglátogatta a Stormfrontot, és egy olyan szobába nyitottak be, ahová nem kellett volna: kiderült, hogy egy programjuk már játszható állapotban van; (valószínűleg az Xbox megjelenésekor már kapható is lesz a Blood Wake) a leleplezett fejlesztők végül kiadtak pár képet játékukból, ám annak hivatalos premierje csak az E3-on lesz. A program elvileg a dél-kínai tengeren játszódott volna az 1920-as években, amikor a kalózkodás még divatban volt arrafelé, ám a fejlesztés alatt a játék átcsúszott egy alternatív univerzumba, ahol három barátságos nép gyűri egymást: a hadierejükről ismert Iron Empire, a gyors, könnyű fegyverekkel rendelkező Iriyan, és a két országot sarcoló Shadow Clan kalózok. Mi az utóbbiak közé tartozunk, hajónkkal (tízféle járgányt próbálhatunk ki, a választék a rozoga sajkától az atomhajtású hadihajóig terjed) kell mindenféle fát pakolni a tűzre, 25 küldetésen át. Akcióinkhoz rengeteg fegyvert használhatunk fel, a legpoénosabbnak az aknák tűnnek, amit üldözőink örömére dobálhatunk hátrafelé. A grafika gyönyörű, a végtelenségig ellátni, a hajók sokezer poligonból állnak, ám a legcsodálatosabb a víz kidolgozottsága: úgy fodrozódik, hullámzik, ahogy azt a valóságban is, ami nem is csoda, ugyanis négy hónapon át dolgoztak a víz megformálásán, a program fizikáján. Az élvezetet osztott-képernyős többjátékos-lehetőség teszi teljessé.


Xbox

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Stormfront Studios
Kiadó:	Microsoft
Megjelenés:	2001. ősz







Tony Hawk's Pro Skater 3


PS/PS2/Xbox

Ha létezik 100%-os bizonyosság a földön, akkor az az, hogy az Activision nem hagyja abba aranytojó tyúkjának piszkálását, és megbízzák a Neversoftot a harmadik rész elkészítésével. Bár a cég csak az E3-on akarta bemutatni a játékot, néhány kép (a PS2-es verzióból) "kiszabadult" a fejlesztőktől, és hamarosan végigviharzott az interneten. Már most látható, hogy Tony-nak nem lesz ellenfele, sokkal szebb, mint bármilyen konkurrens játék. A városi pálya háttérben autók és járókelők nyüzsögnek, és kedvenc sportolónk is sokkal kidolgozottabba lett (kíváncsiak vagyunk, hogy vajon PSX-en milyen minőséget képesek hozni az alkotók). Az már biztos, hogy osztott képernyős játékra számíthatunk, remélhetőleg új játékmódokkal egyetemben. A THPS3-at kiadják Gameboy Colorra és Advance-ra, valamint PC-re is.

Típus:	Extrém sport
Fejlesztő:	Neversoft
Kiadó:	Activision
Megjelenés:	2001. vége



GAMEBOY ADVANCE



▲ Super Mario Advance - Nintendo

Akármi is történjen a Nintendo otthoni konzoljai körül, attól semmiképpen nem kell félni, hogy a cég tönkremegy, hiszen a március 21-én kiadott GameBoy Advance várhatóan irgalmatlan méretű profitot fog termelni a vállalatnak. Kevéssé köztudott, de a GameBoy a legnépszerűbb konzol a világon, már több mint 100 milliót adtak el belőle (összehasonlításként: a PSX 80, a PS2 11, a Dreamcast pedig 7 milliónál tart), és ezernél is több program jelent meg rá (legalábbis Japánban). Ezt a hatalmas bázist célozza meg ismét a Nintendo, és az első eladási eredményekből kitűnik, hogy sikerrel: a masinát majdnem hárommillióan rendelték meg előre, ám nem tudtak mindenkit kiszolgálni, tekintettel arra, hogy első nap csak egymilliót tudtak kiszállítani, plusz az üzleteknek jutott még 250 000 darab. A nagy siker nem kevéssé a jól felépített marketing eredménye. A Nintendo szokásos módszerét követve a GBA-csapat is sokáig titokban tartotta a legfontosabb részleteket. Az első pletykák az akkor még Atlantis kódnéven futó gépről 1999-ben kezdtek terjedni, nem sokkal a nyári SpaceWorld után, és a hivatalos bejelentése is nem sokkal ezután következett (1999. szeptember 1.) - amiben azt mind elárulták, hogy két éven belül megjelenik a GameBoyok következő generációja... Csaknem egy évet (a 2000-es SpaceWorldig) kellett várni, amíg megtudhattuk, hogy hogyan is fog kinézni a gép, és miben fog különbözni elődjétől. Ekkor tudtuk meg a japán és az amerikai megjelenési időpontot is: 2001. március 21., illetve június 11. Európa természetesen megint lemaradt, nálunk "valamikor ősszel" kerül bolti forgalomba a GBA. Az európai árról még nincs pontos adat, az USA-ban nemsokára megjelenő példányokat 99 dollárért, azaz 30 000 forint körül árulják, ez mifelénk némileg magasabb lesz, köszönhetően az EU-adóknak.

Ha megnézünk egy GameBoy Advance-ot, már elsőre feltűnhet, hogy sutba vágták a régebbi GameBoyok alakját, és a sokkal nagyobb képernyő érdekében oldalirányban megnyújtották a gépet. A nagyobb képernyő természetesen nagyobb felbontást jelent, illetve azt, hogy a játékkészítők megkötés nélkül használhatják a 32 000 színt (a GBC is ennyit tudott, de ott egyszerre csak 56-féle árnyalat lehetett a képernyőn). Utóbbi a megizmosodott processzornak is köszönhető, a 8 bites GBC-procit egy 32 bites ARM processzorra cserélték, ennek köszönhetően sokkal részletesebb játékokat tudnak készíteni, akár több száz poligon felhasználásával. A hangokért felelős chip is felnőtt a feladathoz: immár Dolby Surround hangzást is tud nyújtani - igaz, csak fejhallgatón keresztül; a beépített hangszóróból csak monóban jönnek a csipogások. A gép eredetileg három színben került forgalomba (a fehér neve Arctic, az átlátszó kéké Glacier, a liláé Indigo), bár azóta Japánban már két újabb változat is megjelent (a rózsaszínes Fuchsia, illetve a kizárólag a tokiói Pokémon Centerben kapható fém borítású pokémonváltozat).

A német Vogel jóvoltából kaptunk egy GBA-t pár napos nyúzás erejéig, a Super Mario Advance című játékkal, és tapasztalataink nagyon jók! Pár megszállott 3D-imádó kivételével mindenki rárepült a masinára, és megpróbált vele egy csendes kis sarokban húzódni. Szerencsére nem kellett sok elemet vennünk, mert a gép eszméletlenül szívós: a két elemmel több mint 20 órán keresztül bírta a gyűrődést. Természetesen a GameBoy Advance kezeli a régebbi GameBoy (Color) játékokat is, sőt a sima GB-játékokat meg is színesíti (bár a gép nem tudja lejátszani a "2 in 1", "5 in 1" és hasonlóképpen fémjelzett játékokat, lévén azok nagy része feketepiaci áru). A képernyő nagyon jó minőségű, tűéles képet ad, a játékok pedig teljesen akadozásmentesek, 50-60 FPS-sel pörögnek. A gombok a lehető legjobban vannak elhelyezve, minden kézreesik



▲ Tony Hawk's Pro Skater 2 - Activision


▲ Army Men Advance - 3DO



▲ Iridium 3D - Majesco



▲ Napoleon - Nintendo



(bár puszta kötözködés céljából jegyezzük meg, hogy az iránygombok igazán lehettek volna analógok). Mivel a géphez kapott Super Mario Advance nem igazán használja ki a gép képességeit (majd a Yoshi's Island!), főként a hangok döbbentettek le minket, a szereplők beszélnek, kiabálnak, Luigi pedig természetesen harsány "Mamma mia!"-kat ereget, amikor belevezetjük egy szakadékba, vagy egy mérges állat szájába. A legfőbb - és egyetlen - negatívum az, hogy a képernyőnek nincs háttérvilágítása, ezért éjjel nem lehet nyúzni a gépet (persze ha van egy pilács a közelünkben, akkor minden rendben van). Ez főképp az olcsóság miatt, illetve a tartósság miatt van (a Sega Game Gearben például volt háttérvilágítás, aminek az lett az eredménye, hogy a masina három óra alatt szívta le a hat (!) elemet).

További pozitívum, hogy a GBA támogatja a többjátékos módot: egy egyszerű kábel segítségével össze lehet kötni akár négy gépet is, és mehet a pusztítás. Ez főként a versenyjátékokban, illetve a verekedős progikban lesz élvezetes, de a Super Mario Advance-ba is bele van építve a multiplayer módra - is - használható Mario Bros. Ez még mind semmi: a gép képes arra, hogy adatokat vigyen át az egyik masináról a másikra, vagyis akkor is játszhatunk többen, ha csak egy kazettánk van! Ezt persze a játékoknak kell támogatnia, amely lehetőséggel - érthető üzleti okokból - nem sok fejlesztő él, de a Mario Kart Advance például igen (igaz, egyszerre csak egy pályát lehet áttölteni vele). Ha a tisztelt tulajdonos el lenne zárva a külvilágtól, akkor sincs baj: csak egy mobiltelefont kell szereznie, és máris mehet az on-line hepaj. Mivel Japánban szinte mindenkinek van mobilja, Amerikában pedig alig van néhányaknak (köszönhetően nem kismértékben annak a szabálynak, hogy ott a hívott félnek is kell fizetnie a díjat), ezért egyelőre ez a lehetőség csak a messzi Keleten elérhető. Arról, hogy Európában használható lesz-e ilyesmire a GBA, még nem nyilatkozott a Nintendo.

Pokémon-őrülteknek mindenképpen ajánlott az E-Card Reader nevű okos kis kiegészítő, ami hasonló elven működik, mint egy hitelkártya-leolvasó. Az egyszeri gyermek beruház a boltban egy csomag gyűjtögetős kártyára, és boldogan konstatálja, hogy a pakkban van egy Pikachu is (szerzőnk lelki szegénységére bizonyíték, hogy ezt az egyetlen Pokémont ismeri névről, így csak őt tudja példaként szerepeltetni). Sajnos a lényecske még csak első szintű, ezért baráti köre egy törött inggombot sem ad érte. Bezzeg, ha rendelkezik egy ilyen E-Card Reader szerkentyűvel, valamint egy pokémonos játékkal a GBA mellett, szorgos hetek munkájával feltápolhatja a gyenguci kis Pikachut nagy, bivalyerős Pikachuvá, amit már jó árfolyamon tud elcserélni a kártyapiacon. Csak hogy melegebb legyen a pite, és tömöttebbek a jenes-zsákok, lesz olyan Pokémon-játék GBA-ra, aminek néhány rejtett állatkáját csak akkor tudjuk megszerezni, ha egy GameCube-hoz kötjük a GameBoy Advance-unkat irányítóként. Mivel az ily módon előhozható Pokémonok a legerősebbek, mindenki ráharap erre a lehetőségre, és a vágyakozó gyerekek majd ezerszám cipelik GameCube-bevásárlásra szüleiket. Morálisan nem minősítenénk a dolgot, azt viszont mindenképpen el kell mondanunk, hogy zseniális marketingesei lehetnek a cégnek...

A gép maximálisan elnyerte tetszésünket, remélhetőleg hamar kiadnak rá egy Zeldát, vagy egy jobb Mariót (kicsiny szerkesztőségünk egyhangúlag ajánlhatná a Tennist vagy a Partyt), és ezzel vég-

Nintendo játék!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1db Gameboy Colort (pikachu edition), és 10db Super Mario Bros (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

HOGY HÍVJÁK ASH KEDVENC POKÉMONJÁT?



A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42 - 44. címre várjuk
(E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni)
Beküldési határidő: 2001. június 5.

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

- ★★★★★ Potenciális sikervárományos
- ★★★★ Reményteljes darab
- ★★★ Majd meglátjuk...
- ★★ Inkább nem kellene
- ★ Most állítsák le az egészet!

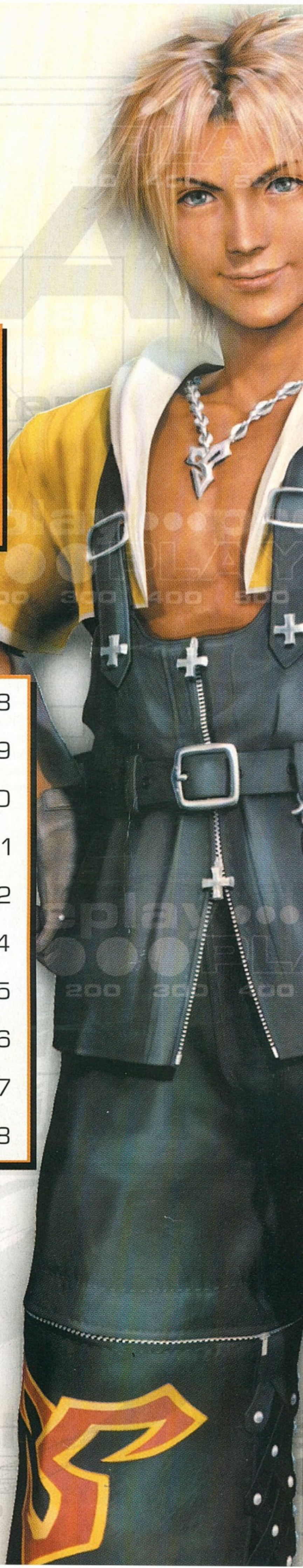
Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...


KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!




▲ World Scariest Police Chases


▲ Final Fantasy X

Tartalom


▲ Red Faction


▲ Gotham



WORLD SCARIEST POLICE CHASES

A jogosítványt és a forgalmit!



Playstation

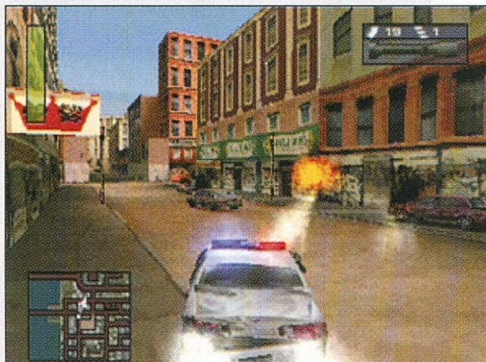
Típus	Autós akció
Kiadó	Activision
	www.uds.se
Fejlesztő	UDS
Megjelenés	2001. május 24. (NTSC)

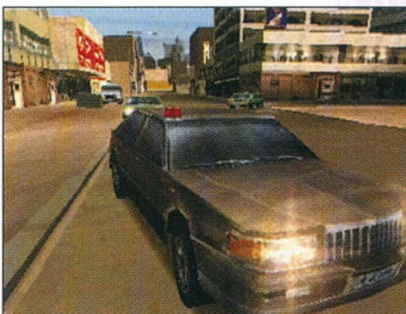
Már nagyon régóta halogatják, a Dreamcast és PC verziójának fejlesztését időközben le is állították (mint ahogy arról mi is beszámoltunk), de úgy tűnik, végül mégis csak lesz valami a Világ Legrémisztőbb Rendőrüldözéseiből. A cím nyilván nem ismeretlen senki előtt, hiszen magyar és külföldi TV-adókon már egyaránt látható volt a híres sorozat, ami alapján e játék is készül. Ha mégsem mondana semmit a dolog: a játék eredetije egy olyan TV-show, amiben igazi autós üldözéseket lehet látni. A show készítői a legvadabb, illetve a legfurcsább eseteket gyűjtötték össze, amelyek Amerikában előfordultak, illetve amit lencsevégre kaptak, hiszen csakis eredeti felvételeket mutatnak be. Egészen elvetemült sofőröket ismerhetünk meg: jópofa például, amikor az ipse alól kilövik a kerekeket, de az fütyül az egészre, széthullik alatta az autó, már szikrát hány az aszfalton az alváz, s amikor végre valahára megáll, csak ennyit mond a köréje sereglő zsaruknak: "Sört akarok!"

Az előzetes híresztelésekkel ellentétben a játékban sajnos (?) nem vehetjük át az ilyen sörgőzös fejű alakok irányítását, ugyanis kizárólag csakis jófiút alakíthatunk. Az üldözés lesz a legfőbb elfoglaltságunk: meg kell állítanunk a gyakran kétségbeesett bűnözőket, még mielőtt kárt tehetnének magukban, avagy bárki másban, aki az útjukba kerül. A játékban "igazi" rendőrjárgány ülésében foglalhatunk helyet, s járőrözhetünk az amerikai kisváros, Ashland utcáin. Ez a kisváros mondjuk annyira nem is kicsike: 85 km-nyi úthálózat autózhatunk keresztül-kasul a legkülönfélébb kerületekben. A városnak külön van ipari negyede, kínai negyede, belvárosa, kikötője, sőt még reptere is. Néha szűkebb mellékutcákba kanyarodhatunk be, de ugyanakkor száguldhatunk autópályán is: a város elrendezése teljesen valósághű - mint ahogy a helyzetek is azok, amikbe belekeveredünk. Az aktuális feladatot általában rádión közli a diszpécser, ami után a lehető leggyorsabban a megadott helyszínen kell teremnünk. A bűnözők persze folyamatosan gondoskodnak a szórakoztatásunkról. Sok közülük annyira elvetemült, hogy a sziréna hangjára, vagy a felszólításra oda se bagózik, ezért a fegyverünket is sűrűn kell használnunk. Mint valami Starsky & Hutch filmben: a lehúzott ablakon keresztül vehetjük célba a menekülő autót. Az amerikai rendőr felszerelésének ugyebár szerves része a pisztoly és a shotgun, de ezeken kívül még M16-os géppisztolyt, és rakétavetőt is használhatunk. Avagy használhatja a társunk is, ugyanis a több választható üzemmód között kétjátékos kooperatív is van. Amíg az egyik vezet, addig a másik céloz...









Első benyomások

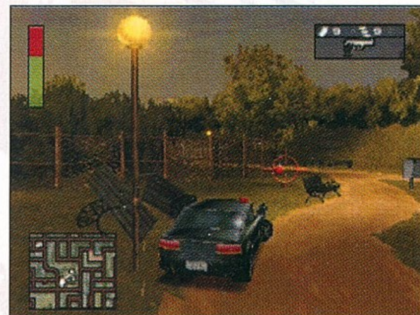
★★★★ – **Reményteljes darab**

A Driver 1 és 2 versenytársa? Ha ez igaz, akkor garantált a siker.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%

A járőrmunka nem az egyetlen, amit el kell végeznünk. A különféle kékvillogós csotrogányokon kívül más, esetleg klasszabb gépekbe is átülhetünk, lévén hogy akadnak olyan küldetések, amiknél inkognitóban, fedőnévvel dolgozunk, s civil járművet kapunk. Több mint tíz fajta autót próbálhatunk ki, sőt! Az eredeti showból talán a legérdekesebb eset az, amikor egy fazon egy lopott tankkal kezd tombolni, s csokorba szedi a villanyoszlopokat. Nos az előzetes képekből úgy tűnik, hogy hasonló küldetés lesz a játékban is, ugyanis a vezethető járművek között egy lánctalpas is feltűnik. Bár az még nem derült ki, hogy vajon a gazfickó(k) is valami hasonló fajsúlyú járgánnyal lesz(nek)-e, mindenesetre az már biztos, hogy jómagunk kitombolhatjuk magunkat.

A mozgalmas jeleneteket klasszul vissza is játszhatjuk, mintha csak a TV-showban látnánk, s ezt az érzésünket mellesleg az is megerősíti, hogy a játék kommentátora szintén a TV-ből lett átvéve. Nincs kizárva, hogy a játékváltozat még izgalmasabb lesz, mint az eredeti.





ARC THE LAD III

Három a japán igazság!

Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Working Designs
	www.workingdesigns.com
Fejlesztő	Arc Development
Megjelenés	2001. június (NTSC)

Konzolok és játékok terén a japánok mindig jobban járnak, mint mi. Ez a szomorú tény sok mindenben megmutatkozik: legalább fél évvel előbb kapják meg az új gépeket, rengeteg dolgot kihagynak az angolnyelvű verziókból (elég, ha arra gondolunk, hogy Európában a Daytona 2001-ben nincs netes támogatás), és persze RPG-kből is mindig sokkal többet kapnak. Erre kitűnő példa az Arc the Lad-sorozat hiánya, pedig a Sony által kiadott játékok elég sok díjat begyűjtöttek keleten. Szerencsére a Working Design nemrégiben megszerezte az AtL-széria kiadási jogait, és már vadul dolgoznak a fordításon, júniusra ígérik a díszdobozos verziót, amelyben mind a három epizód benne lesz.

Az Arc the Lad 1 az egyik első RPG volt, ami megjelent Playstationre, még 1995 nyarán. A játék nem sokban (mondhatni semmiben sem) különbözött a SNES-éra szerepjátékaitól, ugyanolyan kézzel rajzolt 2D-s sprite-ok, és gyengécske animációk jellemzik a progit. Az AtL főhőse nem meglepő módon egy Arc nevű legény, akinek meg kell mentenie a világot, hiszen egy balszerencsés véletlen folytán (egy Kukuru nevű papnő véletlenül eloltja azt a lángot, amely mágikus börtönben tartotta a kontinenst fenyegető démont) felborul az egyensúly a Pokol és a Mennyek között. A játék mai szemmel nézve igen kevés dolgot tartalmazott: nem volt világtérkép, nem voltak fejleszthető fegyverek vagy páncélok, hasonlóképpen hiányoztak a boltok, hátizsákunkat csak gyógyitalokkal tölthettük fel és a játékidő is alig több 10 óránál. Mindazonáltal érdemes lehet egy-két pillantást vetni rá, legalább megtudjuk, hogy hat éve mi számított szerepjátéknak, ráadásul a füleinket is érheti némi kellemes meglepetés, ugyanis a zenéket a Londoni Szimfonikusok játszották fel. A második része a sorozatnak leginkább a belső értékeket tekintve fejlődött, külsőleg ugyanazt nyújtja, mint egy évvel korábban megjelent elődje - azaz a mai játékos számára nem túl sokat. Az azonban nagyszerű, hogy több figyelmet fordítottak a sztorira (ez az első epizód történetének közvetlen folytatása), sokkal kidolgozottabbá tették, aminek meg is lett az eredménye: legalább 40 órát igényel a program végigjátszása. Ezenkívül minden karakterünknek többféle fegyvere és speciális képessége lehet (ebből az egyik legmókásabb az, hogy a Leena nevű hölgyemény a szörnyeket egy ideig átcsábíthatja a mi oldalunkra), valamint megjelenik a világtérkép ahol bizonyos időközönként csatákat kell vívnunk. Az AtL 1-ben szereplő karakterekkel is összefuthatunk, mitöbb, bevehetjük őket a csapatba - ha volt onnan mentett állásunk, akkor az abban szereplő statisztikákat kapják meg.

A harmadik rész 1999-ben jelent meg, és a készítők úgy gondolták, hogy 2D-s játékkal szégyen kijönni a piacra (az utóbbi pár évben ilyen játékok közül csak a Dragon Quest-ek értek el sikereket - igaz, azok viszont óriási sikerek voltak), ezért poligonokra váltottak; a grafika stílusa azonban változatlan maradt, ugyanolyan deformált karaktereket kell irányítanunk, mint eddig. A történet 18 évvel a második epizód után játszódik, egy Alec nevű fiút kell irányítanunk, aki - természetesen - világmegmentő státuszba kerül a játék végére. A régi mentett állásainkat ugyanúgy használhatjuk, hogy erősítsük a korábbi részekben is megjelent karaktereinket.

A Working Designs díszcsomagolásban kívánja megjelentetni a játékokat, a játék-CD-k mellett lesz egy lemez a játékok legjobb zenéivel, egy PC-n lejátszható VideoCD-vel, amiben megmutatják, hogy hogyan is készültek az Arc the Ladok, és lesz egy kis társasjáték is, amiben a három epizódban szereplő szörnyeket kell összegyűjteni. Bár a cég nagyon igyekszik, valószínűleg nem fognak nagy sikereket alkotni, hiszen a Square az Arc the Lad Collection-nel egyidőben adja ki a FFIV-ből és Chrono Triggerből álló Final Fantasy Chroniclest.

Első benyomások

★★★ — Majd meglátjuk

Valószínűleg ez lesz a legutolsó RPG PSX-re, becsüljük meg!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%







LOONEY TUNES SHEEP RAIDER

A birkatürelmű farkas

Playstation

Típus	Ügyességi
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Infogrames
Megjelenés	2001. június (NTSC)

A Bolondos Dallamoknak van egynéhány szereplője, akik ritkábban bukkannak fel, mint a többi, közismert rajzfilmsztár, pedig hát talán méltánytalanul. Legalábbis valószínűleg nem vagyok egyedül, akinek az egyik nagy kedvence Ralph, a farkas, és Sam a juhászkutya. (Ez a farkas egyébként nem azonos a hozzá jellemben és külsőben igen hasonlatos Prérifarkassal.) Azokról az epizódokról van ugyebár szó, melyekben az éhenkórász farkas a legelképesztőbb trükköket veti be néhány birka ellopásának az érdekében, ám mindahányszor felsül, merthogy az éber juhászkutya, ha nem is árgus szemekkel, de mindig ott őrködik a nyáj mellett, és a megfelelő időben közbelép.

A hamarosan megjelenő Looney Tunes Sheep Raider révén most mindenki belekóstolhat szerencsétlen Ralph sorsába, aki sosem tudja ürücombbal csillapítani az éhségét. A rajzfilmben látott dilemmával állunk tehát szemben: mi vagyunk a vadász, előttünk a zsákmány, azaz a nyáj, mellette pedig ott horkol a kutya. Ha elhibázzuk az akciót, Sam azon nyomban ott terem, s megragadva hősünk grabancát visszahajítja őt a kiindulóponthoz. A nyáj közelében egy kijelző jelenik meg, ami mutatja a kutya éberségét, s ha az átszíneződik pirosba, akkor végünk. A feladat tehát annyi, hogy ez lehetőleg ne történjen meg.

Ehhez először is észrevétlennek kell maradni: óvatosan kell somfordálni az egyik fedezéktől a másikig - Ralph ilyenkor mellesleg ugyanolyan vicces animációval oson lábujjhegyen, mint a rajzfilmben. Ha így teszünk, elkerülhetjük az olyan kellemetlen helyzeteket, mint hogy különböző barátságtalan teremtmények, köztük egy jól megtermett bika felfigyeljen ránk - merthogy természetesen azért nem csak a kutya az egyetlen veszélyforrás. A lopakodás önmagában persze még nem elég a sikerhez. Vannak helyzetek, melyekben csak különféle trükkök alkalmazásával kerülhetjük ki a kutyát, s ezekhez a trükkökhöz nagyon különleges eszközök szükségesek. Ahogy azt már a Bolondos Dallamokban megszokhattuk, a furfangos cuccokat az ACME gyár szolgáltatja. Csak annyi a dolgunk, hogy megrendeljük őket, s ehhez fel kell keresnünk egy-egy postaládát. A rajzfilmben tapasztaltakhoz hasonlóan a posta szerencsére elég gyorsan dolgozik: alig hogy feladjuk a megrendelőlapot, már le is pottyan a kívánt eszköz. Roppant vicces dolgok érkeznek a légipostával, többek között rakéta-korcsolya a villámgyors meneküléshez, avagy a birkaferomon, amivel az ellenfelünk szaglását csaphatjuk be - kombinálva az ilyen dolgokat lehet aztán kikísérletezni, mi az adott szituáció megoldása.



A Looney Tunes Sheep Raider egyik legnagyobb vonzereje a csinos rajzfilmes grafikája. A rajzfilmes környezet a megteremtéséhez nincs szükség különösebben kimunkált textúrákra, így szerencsére a Playstation sima, egyszínű poligonjai is elérik a kellő hatást. Ehhez párosulnak a már futólag említett haláli animációk, ahogy például a víz alatt propellerként járnak farkasunk lábai, de nem csak a farkasunk, hanem az összes többi szereplő mozdulatai is nagyon eredetiek. Beleértve persze Sam-et is, amint például megragadva a grabancunkat belendíti az öklét. Ahogy a TV-showban is mindig a kudarc a legpoénosabb, úgy a játékban is a halál a legszórakoztatóbb. Persze gondoskodtak is róla az alkotók, hogy legyen erre számos alkalom...

Első benyomások

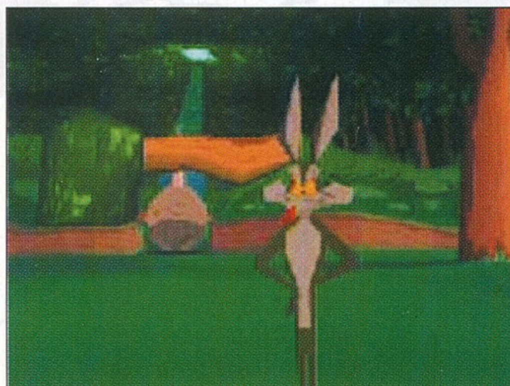
★★★★ – **Reményteljes darab**

A játék alapjául szolgáló rajzfilm nagyon király, s úgy tűnik, sikerül megteremteni ugyanazt a hangulatot.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%











GRAND THEFT AUTO 3

Az elvetemült játék

PS2 / Xbox

Típus	Autós akció
Kiadó	Rockstar Games
	www.dma.co.uk
Fejlesztő	DMA
Megjelenés	2001. október (PAL)

Ha a legerkölcstelenebb játékokból egy listát állítanának össze, a GTA biztos dobogós helyezett lenne: annak idején igyekeztek is betiltani a program korábbi részeit, mondván, hogy egy játéknak nem lehet az a célja, hogy a bűnözés útjára terelje játékost. Persze tiltakozás ide vagy oda, végül igen lelkes fogadtatásra talált a dolog. Mindenki nagyon élvezte, hogy egy olyan virtuális városba nyert bebocsátást, ahol bármit megtehet. Bár csak madártávlatból irányíthattuk az emberünket, nagyon élvezetes volt kocsikat lopkodni (ami a játék egyik alapeleme), és vandálkodni az utcákon. Örömhír az "elvetemült embertársainknak": a PS2 erejével most mindezt testközelből, "totál 3D-ben" folytathatjuk!

Liberty Cityben súlyosabb a helyzet, mint valaha. A fiatalok különböző nációi mind bandákba tömörülnek, s mindennaposak az utcai harcok. Az autótolvajlások az utóbbi időben 80%-kal megszaporodtak, a rablások és a korrupció nem csak a külvárost, de az egész várost megfertőzte. Olyan idők járnak, aminek egyedül a fegyverkereskedők tudnak örülni - az ő üzleteik persze virágoznak.

Ebben a kegyetlen városban a kedves játékosnak egy kezdő bűnöző karrierjét kell felvirágoztatnia - mint ahogy korábban is ezt tettük. Az már nyilván a bevezetőből is kiderült, hogy a játék nem gyerekeknek való. Telefonon kapjuk megbízásokat, melyek különféle alvilági melók elvégzésére szólnak. Belefér a repertoárba a rablástól kezdve a gyilkosságig minden, ami illegális. Néha mi üldözünk gengsztereket, néha pedig azok minket.

A GTA3-ban a legcsodálatosabb maga a város. A Driver 2 a készítők szerint ezután már csak megmosolyogtatja majd az embert, s a screenshotok alapján már most igazat kell adnunk nekik. Elképesztően valóságos utcákon játszódik a történet, valóságos forgalommal, járókelőkkel, amit mi persze pillanatokon belül felforgathatunk. Bármelyik (!) autó sofőrjét kirángathatjuk a volán mögül, s aztán kíméletlenül "adhatunk" a kocsi fényezésének. Forgalmi dugókat, kész káoszt idézhetünk elő - csak megfelelő hozzáállás kell hozzá. Igaz, a hatóságok nem fogják ezt szó nélkül hagyni, de ez is hozzátartozik az élethű körülményekhez. Az előző részek mintájára minél elvetemültebb dolgokat művelünk, annál veszélyesebb bűnözőnek minősülünk, s ennek megfelelő elbánásban részesítenek minket a rendőrök. Míg egy piti autó tolvaj után maximum csak egy járőrkocsit küldenek ki, addig egy sorozatgyilkos ellen kész hajtóvadászatot indítanak: bevonják a SWAT kommandósokat is, és helikopter akaszkodik a gonosztevő nyomába.

A játékban tényleg minden teljesen reális: az idő folyamatosan telik (fél óra játék egy napnak felel meg), s nem csak a nappalok és az éjszakák váltakoznak, hanem változik az időjárás is. Villámok, mennydörgés jelzi a vihar közeledtét, s esőben - ahogy kell - csúszósakká válnak az utak. Többek közt ennek is - de persze a jelenlétünknek még inkább - köszönhetően nem ritkák a balesetek. Az autókat teljesen ronggyá lehet törni, a program 17 különböző pontot tart nyilván minden egyes járgánynál, melyek különbözőképp sérülnek. Kellő "ügyességgel" teljesen lecsupaszíthatjuk az autót egészen az alvázig. Ha esetleg pedig megpördülünk, és egy óriásit bukfencezünk, aminek a végén a kocsi fejjel lefelé áll meg, még mindig lehet kocsit váltani: hősünk négykézláb evickél ki a roncsból, teljesen frankó animációval.

A maffiózókat - vagy ha ahhoz van kedvünk, akár az ártatlanokat is - ebben az új GTA-ban is igen változatosan teríthetjük le, s nem csak a pisztolyunkkal, ami már alapban nálunk van. A rakétavetővel könnyedén kifüstölhetjük az ellenfeleinket, avagy a molotov-koktélokkal is csinos "örömtüzeket" gyújthatunk. A 3D-nek köszönhetően ezúttal még mesterlövészpuska is bevethető: kellő távolságból klasszul ráközelíthetünk a gengszterek fejére.

Említésre érdemesek még a zenék is, mely tekintetben a GTA már eddig is nevezetes volt. Ha egy piperkőcöt rángatunk ki a volán mögül, kénytelenek vagyunk hip-hop muzsikát hallgatni, míg egy teherautót meglovasítva esetleg lagymatag country szól. A játék virtuális rádióállomásai folyamatosan sugározzák a maguk műsorát: DJ-k pofiznak közbe, s még reklámok is akadnak. Újdonság a GTA 3-ban, hogy a játék több mint 50 betétdala közül nem mindegyikét "házon belül" szerezték, hanem közismert előadóktól is hallhatunk jónéhány számot. Csak már tényleg hallanánk!

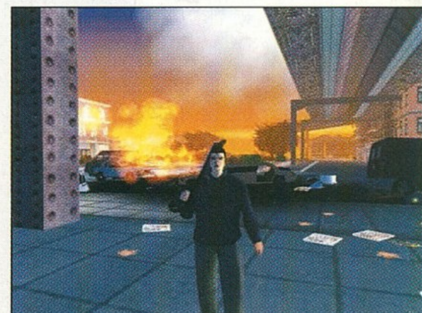
Első benyomások

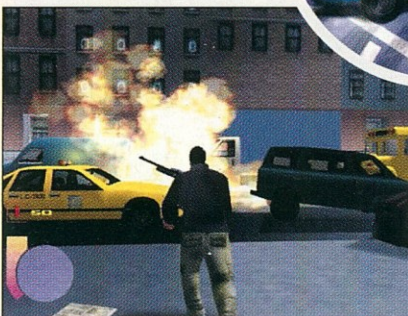
★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

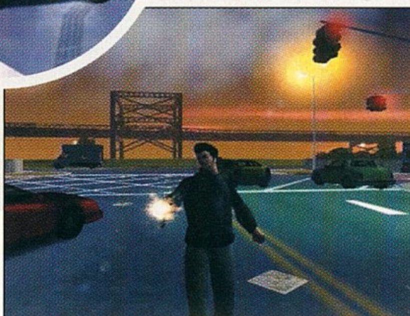
A GTA már a felülnézetes, 2D-s grafikájával is klassz volt: hát akkor ez milyen lesz!

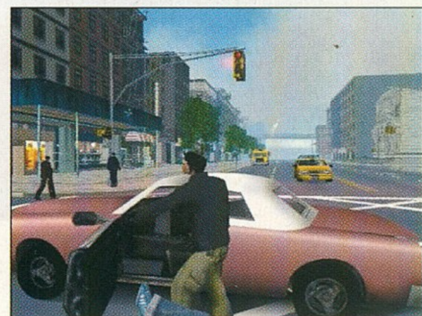
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%











Tizedszerre is elvarázsol minket a Squaresoft

FINAL FANTASY X

A tavaszi Tokyo Game Show legnagyobb sztárja mindenképpen a Final Fantasy X volt. Ennél a standnál gyűlt össze a legtöbb látogató, és annak ellenére, hogy 25 gépen lehetett játszani vele, sokszor órákat kellett várni, amíg az ember sorra kerülhetett. A Squaresoft egészen a show kezdetéig titokban tartotta, hogy a sorozat legújabb része játszható állapotban lesz, ez tovább szította az addig sem csekély lelkesedést a játék iránt. Természetesen a demónak köszönhetően sok dolog kiderült a játékról, amit most meg is osztanánk veletek.

A játszható helyszíneket (Virge Temple és Beside Island) úgy válogatták ki, hogy a sztoriból ne tudjunk meg semmit, ami nem is nagy baj, a bemutató úgysem erre szolgált, hanem arra, hogy jobban megismerhessük a grafikát és a játékmenetet - különös tekintettel a csatákra.

A látványt szinte tökéletesnek lehet mondani, a PS2-es játékok közül mindent (!) messze (!!!) maga mögé utasít. Metal Gear 2? Dark Cloud? Ugyan már! Semelyik nem nyújtja azt a vizuális élményt, mint ez a program. Nyomát sem látjuk az amatőr technikai megoldásoknak, poligonspórolásnak, homályos textúráknak, mint amiket a mostani játékokban lépten-nyomon tapasztalhatunk. Amikor megtudtuk, hogy a hátterek 3D-ben lesznek megalkotva az eddigi renderelt környezet helyett, kicsit aggódtunk, hogy milyen eredményt lehet így elérni. Nos, nem kellett volna; főhősünk, Tidus hihetetlen részletességgel van megformálva, a csaták, a varázslatok fantasztikusak, a videókra pedig már szavakat sem lehet találni. Az tehát biztos, hogy amikor megjelenik (Sakaguchi úr nyilatkozata szerint 80% százalékig vannak készen, most következik a tesztelés hosszú időszaka) ez lesz a legszebb konzoljáték a piacon. A remek látványért mindössze annyival fizetünk, hogy a "kamerát" nem mozgathatjuk-forgathatjuk, mindig a játék állítja be a perspektívát.

Tidus és Yuna mellett három új karaktert is lehetett irányítani. Az egyikük Kimahri, a kékszínű nem humán karakter, aki a történetben Yuna testőrét fogja alakítani. Fegyvere egy lándzsa lesz, és mint minden ilyen karakternek a FF-sorozatban, neki is lesz Jump képessége. Emellett ő lesz a Kék mágia (Blue Magic) mestere, olyan "régi ismerősöket" tud majd varázsolni, mint a White Wind vagy a Mighty Guard.

A Wakka nevű karakter leginkább Zellre emlékeztet, leszámítva azt, hogy ő nem harcművészkedni fog, hanem a blitzball nevű sportban használt labdát vagdossa ellenfeleihez. A demóban statusváltoztató mágiákat alkalmazott, olyanokat, mint a Sleep Attack vagy a Silence Attack.

A harmadik új karakter, Lulu mágikus arzenálja leginkább Viviére emlékeztet: Fire, Fira, Thunder, Thundara, Water stb. Az ő fegyvere igen meglepő módon egy Mog-baba, ami igen mókásan néz ki - cserébe alig sebez.

Tidus egyetlen varázslatot tudott használni a játszható verzióban (a Haste-et), míg Yuna az idézéseken kívül nem tudott semmit varázsolni. Mellettük még két - a végleges verzióban - játszható karaktert is lehetett látni. Egyikük egy Rikku névre hallgató tolvaj, aki egy különös nyelven - Al Bhed - beszél, és külön

Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Sony
	www.playonline.com
Fejlesztő	Squaresoft
Megjelenés	2001. július (Japán)
	2002. eleje (NTSC)

ユウナ：キミのザナルカンドは
きっと どこかにあると思う





minijáték épül arra, hogy Tidus megtanulja ezt a nyelvet. A hetedik karakter neve Auron lesz, és azon kívül, hogy karddal harcol, egyelőre semmit nem lehet róla tudni. (Esetleg annyit, hogy a neve az eredeti japán úgy-ahogy europanizált változata, akárcsak a többieknek - nem feltétlenül biztos, hogy a végleges angol verzióban is így fogják őket hívni.)

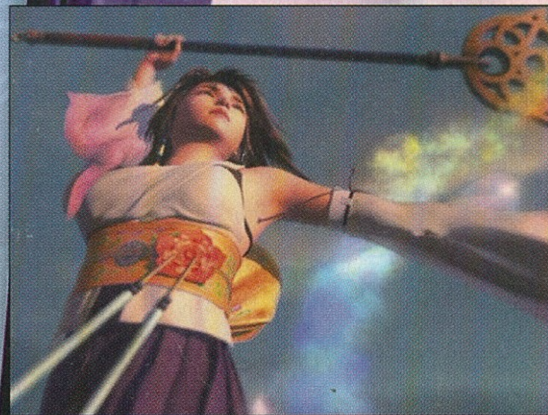
A harcrendszer mégsem változott olyan sokat, mint ahogy azt előre sugallták a Square-esek. Ugyan a jó öreg ATB-kijelző a múlté, valami hasonló rendszert valósítottak meg (ami mellesleg igen hasonlít a Grandia 2-n levőre): csata alatt a jobb felső sarokban látszik, hogy ki és mikor fog következni, és parancsainkat akár több "körrel" előre is kiadhatjuk - persze ilyenkor nem tudunk reagálni a váratlan dolgokra. Minden szereplő (karakter, idézett lény és szörny) ugyanolyan gyorsan kap lehetőséget a cselekvésre, tehát ha Tidus egyszer egy adott szörny után következett, akkor az az egész csata során így is lesz (kivéve persze, ha bezavarunk a tornasorba egy Haste-tel vagy egy Slow-val). A készítők esküsznek rá, hogy a rendszer nagyon egyszerűen megtanulható, és FF-veteránoknak maximum pár perc kell csak a belerázódáshoz.

Érdekes, hogy a Yuna által megidézett szörnyek (akik között régi, és első pillantásra felismerhető ismerősként köszönthetjük Ifritet és Shivát, újként pedig egy Valfare nevezetűt) a csata elkövetkező részében is végig aktívak maradnak, és nekik is adhatunk parancsokat. Minden elementál addig marad a csatában, amíg el nem patkol, vagy Yuna vissza nem hívja. Utóbbira azért lehet szükség, mert amíg idézett lények vannak a partiban, addig Yunán kívül minden csapattag eltávozik pihikézni, és ő sem tud cselekedni. Az elementáloknak kiadható parancsok között vannak varázslatok (Ifritnél ez a Firától a Firagáig terjedt) úgynevezett "Summon attack"-ok (tüzes barátunknál ez a Hellfire, míg Shivánál a Diamond Dust) és végül speciális támadások, mint a Meteor Strike (Ifrit), a Heavenly Strike (Shiva) vagy a Sonic Wing (Valfaré). Ha az idézett lény sokkal erősebb, mint az ellenfele (vagy az nagyon le van verve) akkor egy OverDrive effektus jön létre, ami azt jelenti, hogy sokkal nagyobbat fog sebezni, mint általában várható lenne - tehát pont fordítva, mint az FF8 limitjeinél.



A sorozat előző tagjaihoz képest jelentős változásokon ment át a térkép is: a táj sokkal kisebb szeletét látjuk, mint az előző részekben, valamint nem csak Tidust (vagy más vezető karaktert) mutatja egy kis nyíl, hanem a savepontokat is egy fehér színű, valamint a boss-csatákat egy vörös. A játékban megmaradt a sokak által kárhoztatott random csaták rendszere is, ezúttal a Xenogearshoz hasonlóan szilánkosra törik a "képernyő" a töltési idő alatt. Ha egy boss-csatába bonyolódunk, akkor ugyanazon a képernyőn kell harcolnunk, mint ahol a kalandjaink zajlanak. Fura dolog (legalábbis Final Fantasyban - nemrég a Breath of Fire IV-ben azért találkozhattunk ilyesmivel), hogy csaták alatt váltogathatjuk karaktereinket - ha gond van a HP-vel, akkor el lehet spurizni, és mással beszállni a harcba.

Csaták végén nem kapunk XP-t (legalább ez bejött azok közül, amit a demóig ígértek a square-s fiúk), helyette AP jár. Azt még nem lehet pontosan tudni, hogy akkor hogyan lépünk majd szintet, hogyan nő majd a HP-nk, hiszen az AP-k eddig minden részben képességek kifejlesztésére szolgáltak. Mivel egy előzetes nyilatkozatban azt olvashattuk, hogy egyszerűbb képességrendszert szeretnének, lehetséges, hogy a Chrono Trigger megoldása tér vissza, miszerint bizonyos számú AP után karakterünk megtanulja a sorban következő képességet, mi pedig nem szólhatunk bele, hogy mit tanuljon.



Mellesleg a Coca-Colának nyilván bejött az FF9-hez kapcsolt reklámhadjárat, ugyanis az új részt is "szerződtették": most "kupakolós" játékot terveznek, aminek keretében 500 000 akciófigurát lehet megnyerni.

Az mindenesetre már most biztos, hogy a Sony igen jó üzletet csinált a Final Fantasy X kizárólagos jogaival (még PC-s verzió sem valószínű), és a játék igencsak megdobja majd a PS2-eladásokat. Elvileg karácsonyra az egész világon - így nálunk is - kapható lett volna a program, de a Squaresoft néhány napja bejelentette, hogy az új megjelenési dátum Amerikában: 2002 eleje. Felháborító!

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

A legszebb, legjobb, "legmindenebb" PS2-játék.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%

KLONOA 2

Fogd a szörny(e)t, és fuss!



Playstation 2	
Típus	Platform
Kiadó	Namco
	www.namco.com
Fejlesztő	Namco Limited
Megjelenés	2001. július (NTSC)

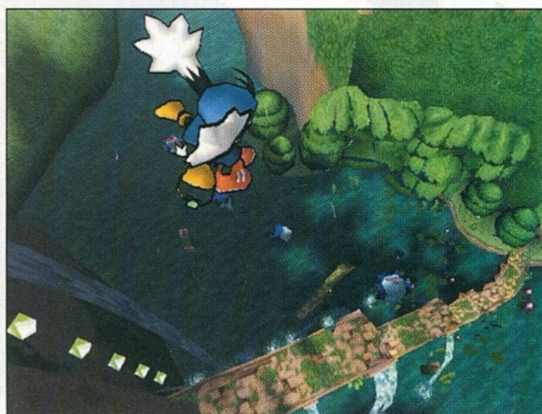
A Klonoa első része még 1997-ben jelent meg PSX-re, és annak ellenére nem ért el nagy sikereket angolul, hogy az újságok egyöntetűen lelkesedtek érte. Igaz, ez még a Pokémon/Dragonball-forradalom előtt történt, azóta mindenki megőrül a japános dolgokért, azt pedig semmiképpen nem lehet állítani, hogy a Klonoa nem sorolható be ide. Ám a Klonoa 2 sikere nem csak amiatt jósolható meg, hogy már más szelek fújnak, mint elődje piacra kerülésekor, hanem amiatt is, mert az általunk kipróbált japán verzió alapján már most megállapítható, hogy igencsak jól sikerült.

A program ugyanazt a szisztémát használja, mint elődje, azaz Klonoát (a játék hőse, a hatalmas fülekkel rendelkező kék lény a játék címadója) kell terelgetnünk a pályák egyik végétől a másikig, és összesen 23 hatalmas játéktér vár ránk. A játékterület ugyan három dimenzióban van megalkotva, ám Klonoa útja szinte végig csak két dimenziót érint. Ez a "2.5D"-megoldás kitűnően működik, ráadásul rengeteg lehetőséget adott a fejlesztőknek, hogy hagyományos platformjátékoktól eltérő fejtörőket alkossanak.

Klonoa feladata a második részben Lunatea királyság megmentése, ám a sztori - minthogy platformjátékról van szó - nem igazán központi elem, sokkal kevesebb átvezető elem van a játékban, mint például a Sonic Adventuresben volt, sokkal hosszabbak a folyamatos akciórészek. Utóbbin különféle barátságtalan lények eliminálását kell érteni, ebben legfőbb fegyverünk most is Klonoa varázsgyűrűje lesz. A mágikus eszköz kis suhintásunkra felszippant egy szörnyet, amit aztán különféle módokon használhatunk fel. A legegyszerűbb módszer az, ha kihajítjuk a képernyőből, imígyen okozva vesztét. Ennél kicsit taktikusabb, ha nekihajítjuk egy boldogtalan szörnytársának, így rögtön két - nagyobb tömeg esetén akár három - lényt üthetünk egy dobásra. A harmadik felhasználási módja a foglyul ejtett ellenfeleknek a belőlük kisajtolható energia segítségével végrehajtott dupla ugrás. Ehhez ugrás közben kell lefelé dobnunk szerencsétlen párát, így Klonoa magasabbra tud felpattanni - ez különösen a fejünk felett levő drágakövek begyűjtéséhez (az első Mario óta kötelező a platformjátékokban valamilyen harácsolnivaló, amikből százat összekapirgálva bónusz-élethez juthatunk - a Klonoa 2-ben színes drágaköveket kell összeszednünk), valamint normál ugrással elérhetetlen helyszínek megközelítéséhez használható metódus. Utóbbiban segíthet még az is, hogy Klonoa egy kis távolságot megtehet a levegőben vergődve: a fülei segítségével tud kotorni a levegőben. Vannak speciális szörnyek, melyeket másként lehet használni: a kis helikopterekkel több szintet is emelkedhetünk, a robbanó golyókkal falakat törhetünk át, a csenevész madarakkal pedig a háttérből előbúvó mohó kígyókat csillapíthatjuk le egy időre. Ma már minden játéknak szüksége van főellensé-







Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Hiába csak 2.5D-s, nagyszerűen sikerült, remélhetőleg sietnek a fordítással.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

gekre, nincs ez másként a Klonoa esetében sem, általában egy kör alakú arénában küzdhetünk meg nagyobb lényekkel, de egyszer szörfön kell utolérnünk az egyik legmegátalkodottabb gonoszt - egy fekete macskát.

A Namco fejlesztői nem csak nagyszerű játszhatósággal ruházták fel legújabb ászukat, hanem fantasztikus látvánnyal is. Bár poligonszámban vagy a textúrák minőségében nem vetekedhet olyan sztárokkal, mint a Final Fantasy X vagy a Metal Gear 2, mégis kitűnik a többi játék közül, mégpedig azzal, hogy teljesen egyedi, azonnal felismerhető stílussal ruházták fel. A mozgó lényeket a Jet Set Radioból már ismert cel-shading effekt teszi képregényszerűvé, a hátterek mozgalmasak (az a legjobb, amikor egy bombázás alatt álló városban kell bóklásznunk), és a kamerakezeléssel sem álltak hadilábon a készítők: Klonoa néha akkorákat repül, hogy az egész pályát belátjuk, és az is igen jól néz ki, amikor egy tank belelövi a képernyőbe kék állatkánkat.

A Tekken után a Namco következő nagy húzása lehet a Klonoa 2, a kiadásáig már csak a játék lefordítása van hátra. Amikor megjelenik, minden bizonnyal átveszi a "platformjátékok legjobbja" címet a Rayman Revolutiontől; a Namco is bízik a sikerben, sőt, már több célzást elengedtek arról, hogy a GameBoy Advance-ra megjelenő új Klonoát esetleg átírnák PS2-re, netán GameCube-ra.



RED FACTION

A bányászok élete nem csak játék és mese...

Playstation 2

Típus	Fps
Kiadó	THQ
	www.redfaction.com
Fejlesztő	Volition Inc
Megjelenés	2001. június 22. (PAL)

A közeljövőben játszódó programok általában egy sötét, kegyetlen korszakot vetítenek elénk, ahol hatalmas társaságok uralják a Földet, és a reggeli kocogáshoz is rakétavetőt visznek magukkal az emberek (ez egyrészt az örökölt depressziónak, másrészt a túlzott Neuromanc-fogyasztásnak tudható be). A Red Faction történetének kidolgozói is egy ilyen elképzelt világba helyezték a játékot: a nagy cégek felosztották maguk között a lakott területeket, így jutott az Ultor irányítása alá a Mars, természetesen annak ásványkincseivel együtt is. Mikor a bányakomplexumok kiépülnek, hangzatos jelszavakkal megindul az alkalmazottak toborzása a bolygóra - friss jelentkezők között ott van egy Parker nevű fickó is, akinek kalandjait végigkövethetjük a játék során.

Hősünk igencsak ideges lesz, amikor a beígért dolgoknak se híre, se hamva; tágas, szépen berendezett szoba helyett egy mocskos priccsel felszerelt kamrát kapott, és a rugalmas munkaidő is mindennapos nyolcórázásnak bizonyult. A többi bányász is egyre negatívabb hangulatban leledzik, és ezen nem javít az sem, hogy egy rejtélyes betegség kezdi áldozatait szedni a dolgozó nép köréből. A "viccesen" Pestisnek nevezett kórról hamar elterjed, hogy az Ultor egyik kísérletének köszönhetően jött létre - az érzelmeket ez érthetően a vállalat ellen hangolja. Nemsokára megjelennek különféle falragaszok is, melyek már egyenesen lázadásra, az Ultor elleni erőszakos fellépést sürgetnek. A cég biztonsági emberei természetesen megpróbálnak elfojtani minden ilyesmit, ám már nem lehet megfékezni az eseményeket: Parker vezetésével kirobban az erőszakos felkelés, és a mi feladatunk lesz, hogy azt sikerre vezessük.

Addig, amíg elűzzük az elnyomó kapitalistákat, nagyon sokat kell küzdenünk: a 20 küldetés mindegyike legalább egy órát igényel egy ügyesebb játékostól is, legalábbis a készítők szerint. A játék leginkább a Half-Life-ra hasonlít: egy kidolgozott történettel, változatos küldetésekkel ellátott FPS-ről van szó, amely azonban különleges tulajdonságokkal is rendelkezik. Ezeket a program megjelenítéséhez használt Geo-Mod motornak köszönheti a Red Faction; ilyen például az, hogy a fegyverek nem csak ellenfeleinkre fejtenek ki hatást (persze rájuk is), hanem a környezetre is: egy szoba berendezési tárgyait egy kábítóbottal szét lehet verni, a lámpákat kilőhetjük pisztolyunkkal, de ami még jobb: egy rakétavetővel szinte bárhol utat nyithatunk magunknak. Ha túl sokáig tartana megkerülni egy épületet, akkor egy jól elhelyezett lövéssel egy másodperc alatt utat törhetünk magunknak, ha üldöznek minket, akkor magunk mögött berobbanthatjuk a plafont, ha nincs kedvünk megkeresni egy kulcsot, akkor egy gránáttal is kinyithatjuk az ajtót. Természetesen ez kétélű fegyver, vigyáznunk kell, mert mi is könnyen pórul járhatunk egy-egy szerencsétlen lövéssel: ha magunkra omlasztunk egy házat, azt nyilvánvalóan megsínyli majd egészségünk. Szintén jól hangzik, hogy különféle járművekbe ülhetünk bele, és ezekkel is irthatjuk az ellent (a legkülönlegesebbnek a bombázó hangzik, de a tengeralattjáró is érdekes lehet), ez igencsak megdobhatja a játékélményt.

A program grafikája hihetetlenre sikerült, a textúrák olyan gyönyörűek, amilyeneket eddig nem nagyon láttunk a PS2-től, színes fények pedig tovább fokozzák az élményt. Remélhetőleg a sztori is igényesen lesz kidolgozva - ha ezt megteszik, akkor a Red Faction akár az év egyik legjobb játéka is lehet.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromány os**

Vitathatatlanul az egyik legígéretesebbnek tűnő játék PS2-re

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%











PHANTASY STAR ONLINE VER 2

Abszolút PSO-rajongóknak



Dreamcast

Típus	Akció-RPG
Kiadó	Sega of America
	www.sonicteam.com
Fejlesztő	Sonic Team
Megjelenés	2001. nyár (NTSC)

A Phantasy Star Online a Dreamcast-történelem legaddiktívabb játékának bizonyult, az a majd' 300.000 PSO-tulaj, aki beruházott a játékra, mindmáig szinte naponta játszik vele pár órát az interneten. Valószínűleg a Segánál is örültek a nagy lelkesedésnek, és úgy döntöttek, hogy tovább szítják azt, mégpedig egy felturbózott PSO-kiadvánnyal. Eleinte a tervek egy kiegészítő lemezről szóltak (ahhoz, hogy használni tudjuk, muszáj lett volna, hogy meglegyen az eredeti PSO is), de végül ezt elvetették, és teljesen új játékként hozzák forgalomba, nem kell hozzá az első rész.

Mint a neve is mutatja nem második részről, hanem csak egy második, javított verzióról van szó. A Sonic Team legfontosabb törekvése az volt, hogy a csalókat minél inkább ki lehessen szűrni a becsületes játékosok közül. Ennek érdekében megpróbálják megakadályozni a Gameshark mindennemű használatát, valamint a tárgyak duplikálását. Ez az erőfeszítés mindenképpen szükséges, hiszen immár módunkban áll megküzdeni cimboráinkkal, akár négyen is összemérhetjük erőnket. Az ilyen hirighez külön arénákat készítettek, itt szörnyekhez nem lesz szerencsénk. Igen dicséretes, hogy a magasabb szintű karakter némi levonásokat kap, így egyenlítve ki némiképp az esélyeket.

Nem csak általános gyilkolászás (művésznevén deathmach) várja a kedves érdeklődőket, hanem a Capture the Flag a maga minden örömével együtt. Ha még ez sem lenne elég, akkor sincs baj, a Sonic Team tagjai ugyanis elővették minden debilségüket, és készítettek egy olyan pályát, ahol 12-en mérhetik össze az erejüket, mégpedig fociban. Tehát nem mágikus párbajt vívhatunk, nem bonyolódhatunk tűzpárbajba, hanem hatos csapatokban rúghatjuk a bőrt. A tervek között szerepel focibajnokság lebonyolítása, amit a japán Famitsu magazin értékes nyereményekkel szponzorálna (az újság már lebonyolított egy versenyt, egy direkt erre készült új pályán kellett minél előbb 1000 szörnyet leölni; a Famitsu kupáért 56.000-en indultak harcba).

Természetesen gondoltak azokra is, akik inkább a hagyományos szörnygyakós módon szeretnek kalandozni, nekik is több lehetőségük lesz. Az eddigi négy helyszín mellé belép még kettő, a Spaceport és a Ruins, ami mindenkinek többórás elfoglaltságot ígér. Ezeken a területeken az eddigieknél sokkal erősebb ellenfelek élnek, amik könnyűszerrel elpusztítanának egy rendkívül magas szintű kalandozót is, ezért a szintkorlát megnőtt, a megszállottak immár 200. szintig tápolhatják magukat, és előhozhatják az Ultimate nehézségi szintet is. Akinek még ez a kihívás is kevés, annak való a Challenge-mód, amiben nem térhetünk vissza a városba gyógyulgatni, mindenki üres hátizsákkal indul, és amennyiben bárki elhalálozik, buktuk a küldetést. Itt már mindenképpen összeszokott csapatokra van szükség, egymást kiegészítve, óvatosan kell előrehaladnunk.

A fentieken kívül csak kisebb módosítások (több felszerelést előre lehet definiálni a gombokra) és csekély fontosságú új dolgok (mesetáért vásárolhatunk új ruhát és hajszerkezetet karakterünknek, 70 új ritka tárgyat találhatunk, és rengeteg új Mag is lesz) várhatóak. A PSO Ver2 főként annak ajánlott, aki szerelmes lett az eredetibe, aki mindennap hatkor felkapcsolódik a netre és hajnalig nyomja a programot. Ennyi újítással valószínűleg még legalább fél évig leköti a megszállottakat.

Első benyomások

★★★★ – Reményteljes darab

Főként az első rész megszállottjainak ajánlott… de nekik aztán kötelező

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 85%









AMPED

Hull a hó, és hózik...

Xbox

Típus	Extrém sport
Kiadó	Microsoft
	www.xbox.com
Fejlesztő	Microsoft Salt Lake City
Megjelenés	2001. ősze

Pár év telt el a Tony Hawk megjelenése óta, és azóta az extrém sportjátékok szinte megállíthatatlanok, sokszor hónapokig vezetik az eladási listákat (a Tony Hawk 2, amely jóval több, mint egy éve jelent meg, mégis rengeteget adnak el belőle mind a mai napig). Már szinte minden ilyen sportágban próbára tehettük magunkat: volt már a rollertől kezdve a BMX-en és a szörfön át egészen a gördeszkáig minden, természetesen többször snowboardozhattunk is - Nintendo 64-en az 1080°-kal, PSX-en a Cool Boarders-sorozattal, PS2-n pedig az előző számunkban bemutatott SSX-szel. Utóbbi sikere ráébresztette a Microsoftot, hogy nekik is kell valami hasonló, ezért egy hegyvidéki fejlesztőcsapatukat meg is bízták egy snowboardos játék elkészítésével.

Az eddig megjelent snowboardos játékokban a cél általában az volt, hogy a többieket megelőzve elsőként jussunk célba. A trükközés általában nem volt létfontosságú - az SSX-ben akár egyetlen ugrás nélkül is meg lehet nyerni a pályákat - legfeljebb egy külön játékmódban kellett minél több pontot elérnünk - ami, valljuk meg, nem túl érdekfeszítő. Az Amped ezen a monotonitáson kíván változtatni, a képernyőnkre varázsolva az igazi snowboardos versenyek hangulatát - amik nem a gyorsaságról szólnak, hanem a minél magasabb ugrásokról, minél bonyolultabb trükkökről.



A játék koncepciója igazi újítás (a hasonló programok között) ugyanis az Ampedben nem egy már befutott versenyzőt kell irányítanunk, hanem egy újoncot kell pátyolgatnunk. Amikor először indítjuk el a játékot, új versenyzőt kell kreálnunk, több karakterisztika alapján rakhatjuk össze a hozzánk leginkább - vagy legkevésébé sem - hasonlító bajnokaspiránst. Kezdetben van egy rossz minőségű deszkánk, és hatalmas mennyiségű lelkesedésünk; ebből kellene pénzt, hírnevet csinálni. Eleinte nem árt gyakorolni valami félreeső helyen, majd, ha már biztosan kezeljük az egyszerűbb trükköket, kimerészkedhetünk az igazi pályákra is. Ehhez a legegyszerűbb út, ha a tehetségekre vadászó riporterek előtt villantunk valami nagyot. Ha mázlink van, pont lekapnak, amint egy dupla-hátraszaltót vetünk, mögöttünk a felkelő nappal, és ezt felhasználják egy cikkükhöz. Amikor valami nagyon extrát mutatunk be, akár címlapra is fölkerülhetünk, sőt, szponzorok is jelentkezhetnek, akik különféle deszkákat, ruhákat ajánlanak fel. Ha okosan taktikázunk, hamarosan teletűzdelnek minket matricákkal és lesz egy nagy zsák pénzünk - ekkor már nem vagyunk messze az áhított céltól, a világelsőségtől. Ha a meghívásos versenyeken is sikerül lefőznünk a legjobbakat (akik viszont igazi snowboardosok mását lesznek), akkor teljesülhet az álmunk is: konzoljátékot készítenek főszereplésünkkel!

Persze, akkor sincs vége a mókának, hiszen a 120 pálya mindegyikén (ezek műholdas felvételek és több ezer fénykép alapján készültek, még a fák is pontosan ott vannak, ahol a valóságban) hatféle feladatot kell végrehajtanunk, és négy titkos helyszínt is megkereshetünk. A program szinte teljes szabadságot ad: nincsenek falakkal lezárt pályák, mindenhol mehetünk arra, amerre kedvünk tartja, a legnagyobb poén az egészben, hogy akár másik pályákra is áttévedhetünk!

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromány**

Tony Hawk és az SSX zabigyereke - csak jó sülhet ki belőle.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%

Ha már mindent felderítettünk, behoztuk a 30 rejtett pályát (ezeket egy híres pályatervező, Chris Gunnerson álmodta meg) és minden trükk a kisujjunkban van, akkor a különféle játékmódok mellett (a legnehezebbnek a "Follow the Pro" tűnik, amiben egy profit kell utánoznunk, minden trükkjét elismételve) a többjátékosmódban találhatunk még kihívást. Hogy interneten lehet-e majd játszani, arra még nincs válasz, mindenesetre helyi hálózaton és osztott képernyőn többen is tombolhatunk. Ekkor lehet hógolyózni is, vagy gúnyolódni azon, aki éppen egy hatalmasat perecelt.

A játék kihasználja a DVD kapacitását, 150 zeneszám kap majd helyet a korongon, de bárki hallgathatja saját lemezeit is, a legperverzebbek akár Lajcsi trombitájával is aláfesthetik a száguldozásaikat. A grafika már most gyönyörű: a havat bump-mapping effekt teszi élethűvé, ha nekiszáguldunk egy fának, akkor a rárakódott hó mind a nyakunkba dől, ha elcsapunk egy fotóst, akkor a feldönti a kameráját (és persze egy negatív hangvételű cikkel rontja másnap nimbuszunkat), a száguldásban elveszíthetjük sapekunkat, a háttérben profi és kevésbé profi snowboardosok és síelők próbálkoznak, sőt, állítólag az erdők mélyén még különféle állatokat is becserkészhetünk. A játékot a konzol megjelenésére ígérik, akármikor legyen is az pontosan.







GOTHAM

Trónkövetelő készülődik



Xbox	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Microsoft
	ww.xbox.com
Fejlesztő	Bizarre Creations
Megjelenés	2001. ősze

Autószimulátorokban manapság nehéz újat nyújtani. Szinte már nincs is olyan - nyugati - autó, amivel ne száguldhattunk volna valamelyik játékban, a szimuláció némelyik programban már-már tökéletes és a vizuális élmény is egyre nagyobb katarzishoz juttatja a kategória kedvelőit. Ha egy konzol megjelenik, akkor életfontosságú, hogy legalább egy autós program is a palettán legyen - ez alól maximum a Nintendo a kivétel, de a Pokémonok úgyis elviszik a hátukon az egész céget.

Az Xbox sikere érdekében a Microsoft a tavalyi Dreamcastos Metropolis Street Racer alkotóit bízta meg első versenyjátékuk elkészítésével. A MSR igazi siker volt (lásd 2001/1 számunkat - 94%), és a Gotham (vagy Project Gotham) néven emlegetett program tulajdonképpen a MSR folytatásának is felfogható. A név tulajdonjoga természetesen a Segánál van, és - dacára a tokiói bejelentésnek, miszerint szintén belépnek az Xbox-fejlesztők táborába - ahhoz ragaszkodnak is, ezért bizonytalan még a játék címe, de remélhetőleg az E3-on már kiderül a végleges is.

A Metropolis jellegzetességei nem hiányoznak a Gothamból sem: rengeteg pálya (több, mint 300), részletesen lemodellezett városok (az eddigi London-Tokio-San Francisco triumvirátus mellé belép New York is), és a kudos-rendszer mind-mind megjelennek itt is. Persze a Dreamcast és az Xbox technikai tudása közti különbség nem merül ki annyiban, hogy több pályán süvíthetünk, a grafika is hatalmas változásokon esik át. Egyelőre még csak az autókon látszik a változás, ugyanis a Gamestockon bemutatott változat kevesebb, mint egy hónap alatt készült el.

A képeken látszik, hogy míg az autók fantasztikusan néznek ki, a pályák még bizony a Dreamcastos elődből valók.

Ami DC-n szinte tökéletes volt, az az Xboxon bizony elég gyengécskének látszik - a fejlesztők ígérete szerint a végleges változat nagyságrendekkel szebben fog kinézni.



A Bizarre emberei már el is néztek New Yorkba, és pár hét alatt sikerült is 19.000 fényképet készíteniük - ezeket fogják felhasználni textúraként. A kocsik látványa azonban már most mindenért kárpótolhat mindenkit: a pár hetes munka alatt olyan gyönyörűen kidolgozott járgányok készültek, amik bizony jobban néznek ki, mint a messiásként várt Gran Turismo 3-ban szereplő modellek. Ez főként annak köszönhető, hogy minden autó vagy 16.000 poligonból áll, ami négyszerese a GT3 járgányainak. Minden kocsi gömbölyded, és úgy csillog, ahogy azt kell. A készítőknek a rövid idő alatt azt is sikerült elérniük, hogy a táj tükröződjön a karosszérián, teljesen reálissá téve a látványt. Amint a kocsik elhúznak egy kereszteződésben, a jelzőlámpák fényei a kocsikon megsokszorozódva vakítanak el minket, ráadásul a vezetők is annyira kidolgozottak, hogy grimaszokkal jeleznek egymásnak - előzés közben boldogan kurjongatnak, ha nekihajtunk egy fának, akkor bosszúsan dünnyögnek.

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Ha a háttereket is úgy csinálják meg, mint az autókat és az irányítást, akkor verhetetlen lesz.

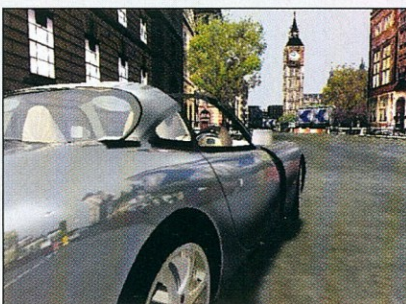
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 30%

A szimuláció már akkor is fantasztikusan élethű lesz, ha egy bitet sem változtatnak a MSR kódján, de ők még egy lapáttal rátesznek: azt ígérik, hogy mindent teljesen újraírnak, hogy teljesen reális legyen az autók viselkedése. Egyelőre 20 csúcsjárgány már biztos helyet kap a programban, de tárgyalások folynak rengeteg céggel, sőt, a Bizarre-fiúk kérik is a nagyközönséget, hogy osszák meg ezzel kapcsolatos vágyaikat velük honlapjukon. A sok port felkavart kudos-rendszert is szigorú revíziónak vetik alá: némileg könnyebb lesz a játékban előrébbjutni, a játék már nem követeli meg a tökéletes versenyzést, sőt, már azért is pontokat kapunk, ha kitolunk egy társunkkal (tipikusan ilyen, amikor az előttünk haladót belökjük egy sikátorba).

A játék némely szempontból (a kocsik grafikája, internetes játéklehetőség) még így, egyharmad-kész változatban is felülmúlja a Gran Turismo 3-at, ami azért nem kis dolog. Kíváncsiak vagyunk a két program versenyfutására, vajon melyikük fogja megnyerni a versenyt.



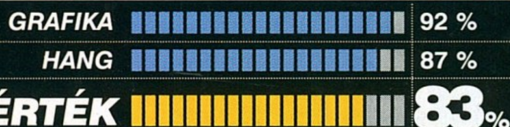






Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST



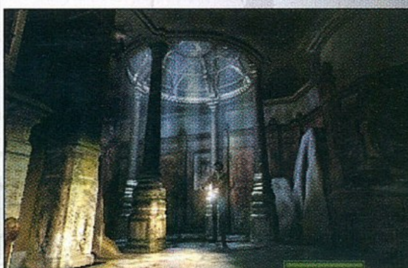
Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat





Tartalom

Alone in the Dark

A Föld legárnyékosabb oldalán



Playstation	
Típus	Túlélős horror
Kiadó	Infogrames
	www.aloneinthedark.com
Fejlesztő	Darkworks
Megjelenés	2001. május 18. (PAL)
	2001. június 28. (NTSC)

Edward Carnby

Magasság: 1,84 m - 6' 1"
Súly: 78 kg - 156 lbs
Szeme színe: szürkéskék
Haja színe: barna
Különös ismertetőjele: nincs
Születési idő: 1968 február 29.
Születési hely: Richmond, Virginia, USA
Apja: ismeretlen
Anyja: ismeretlen
Utolsó ismert tartózkodási helye: White House Hotel Norman Avenue 18./17-es szoba Gloucester, Massachusetts

Kisgyermekként szociális gondozók helyezték el a St. Andrew árvaházban, ahol az intézmény igazgatójától kapta az Edward Carnby nevet. Carnby egy ügynökségnek dolgozik, amit 1982-ben a társa, Charles Fiske hozott létre, aki korábban a szigorúan titkos 713-as Irodának volt az ügynöke. Fiske és Carnby olyan ügyekre specializálódott, amikben a természetfeletti vagy paranormális jelenségek jelentős szerepet játszanak. Carnbyt cseppet sem érdekli, hogy meggyőzze a hitetlenkedőket, még kevésbé, hogy felhívja a figyelmet az ismeretlenre. Ő maga tudja, hogy paranormális dolgok léteznek, s az életét arra tette fel, hogy ezeket elpusztítsa. Csak olyan eszközöket hajlandó használni, amik kézzel foghatóak, nincs semmiféle parapszichológiai képessége vagy hatalma, ami őt természetfeletti lénnyé tenné. Egyetlen speciális képessége, hogy első pillantásra felismeri a gonoszt, és azonnal a megfelelő ellenintézkedést foganatosítja. Számára is ismeretlen okból már gyerekkora óta képes átlátni az alantas szándékokon. Maga sem tudja miért, de kiválasztottnak érzi magát a harcra. Majdhogynem cinikusan, fásult humorral szokott viccelődni, amitől egyesek számára hűvös, érzéketlen, sőt mániákus jellemnek tűnik. Kevés barátja azonban (közéjük tartozik Charles Fiske is) jól tudja róla, hogy legbelül nagyon is becsületes, és végtelenül hűséges a céljaihoz avagy a barátaihoz.

Carnby viszonya a nőkkel szenvedélyes, de számára első a munka, így hölgyismerősei közül egy sem akad, aki el tudná viselni rendszeres eltűnéseit, melyek után hosszas hallgatás és rosszkedv jellemzi.

Az átlagos konzoljátékosnak nem igazán jelent sok mindent az Alone in the Dark-sorozat, ami nem is vehető zokon: PlayStationre csak egy epizód jelent meg a híres trilógiából, az is már akkor, amikor rég lefutott dolog volt, és valamivel magasabbak voltak az általános elvárások. Ugyanakkor akik tanúi voltak - még PC-s platformon - a sorozat által alapított műfaj születésének, nyilván nagyon hálásak az Infogramesnek, amiért a legenda feltámasztására vállalkozott.

A játékról - ha esetleg valaki még nem tudná, miről is van szó - a címe mindent elmond: egyedül vagyunk a sötétben. A sötétben, amelyben förtelmes lények bujkálnak. Személy szerint én nagyon örültem, hogy a történet szövésével igyekeztek visszatérni az első rész hangulatához. Howard Phillips Lovecraft utánozhatatlan Cthulhu-mítosza szemlátomást most is rányomja a bélyegét a történetre, noha "hivatalosan" semmilyen kapcsolatban nincs vele. A sztori immár nem is a 20-as években játszódik, hanem napjainkban - de mégis ez az ember érzése. A csápos, meghatározhatatlan külsejű, ormótlan szörnyek igencsak olyannak tűnnek, mint amilyenek-



▲ Mozgó szobanövények ?



Aline Cedrac

Magasság: 5'4"
Súly: 108 lbs
Szeme színe: zöld
Haja színe: vörösesszőke
Különös ismertetőjel: nincs
Születési idő: 1974 június 30.
Születési hely: Lexington, Boston, USA
Apja: ismeretlen
Anyja: Marie Cedrac
Utolsó ismert tartózkodási helye: Hawthorn Street 117, Cambridge, Massachusetts

Aline Boston belvárosában született. Sohasem ismerte az apját, merthogy az anyja, Marie Cedrac nem volt hajlandó elárulni neki, kinek a sarja. Marie, aki francia származású, 1992-ben úgy összeveszett egyetlen lányával, hogy visszaköltözött Európába. Aline akkor úgy döntött, Bostonban marad, és befejezi antropológiai tanulmányait. 1993 februárjában Marie meghalt egy vonatbalesetben. Aline azóta is kutatja, ki lehetett az apja, de nem sikerült kinyomoznia.

Aline zseniális tanulónak mutatkozott, már 24 évesen megszerezte a bölcsészdoktori címet - köszönhetően fenomenális memóriájának, intuitív természetének, és páratlan munkabíró képességének. Különlegesen elmélyedt az Abkani indián törzs utáni kutatásaiban. A legutóbbi felfedezések egy több ezer éves Abkani feliratról (amiket Obed Morton publikált) forradalmasították az indián antropológiáról alkotott eddig igencsak sekélyes világképet, minekután Aline támogatást kapott egy Rockefeller Alapítványtól könyve megírására a témáról.

Aline egy határozott, szenvedélyes fiatal nő, akinek nehéz élete teljesen önállóvá nevelte őt. Noha önmagával és másokkal szemben is gyakran nyers modorral viseltetik, és a férfiakkal csak felületes kapcsolatban van, egyedüli szépsége magabiztossá teszi, ami már-már felsőbbrendűségi komplexussal határos. Mentségére legyen felhozva, hogy egyelőre még nem találkozott hozzá illő férfival.





▲ A villanykapcsoló legalább működik



▲ Végre egy fényesebb szoba

kel a zseniális írót olvasva találkozhatunk, nem szólva a misztikus körítésről. A sztori azzal indul, hogy gyanús körülmények között megölnek egy magándetektívet. A néhai Charles Fiske bizonyos ősi kőtáblák után nyomozott a Maine partjaitól nem messze fekvő, titokzatos Shadow Islanden, amelyeknek állítólag mitikus varázerejük van. Főhősünk, akit a játék korábbi részeihez hasonlóan most is Edward Carnbynak hívnak, személyes bosszúból utazik a helyszínre: meg akarja tudni, ki és miért ölte meg partnerét, aki egyben a legjobb barátja volt. Fiske eredeti megbízója, Fred Johnson informálja őt az ügy részleteiről, s mellesleg ő ajánlja fel Carnbynak, hogy utazzon oda, és ezzel nyissa meg újra az aktát. Carnbyt elkíséri az útra egy csinos írónő Aline Cedrac, aki szintén a kőtáblák után kutat, de ő tudományos céllzattal. Egy Abkanis nevű, már kihalt indián törzs múltja foglalkoztatja, mely témában a sziget tulajdonosa, Obed Morton professzor korábban jelentős felfedezéseket publikált.

A játék elindítása után - egy elég színvonalas pre-renderelt animáción - mindjárt láthatjuk, hogy hőseink utazása nem éppen zökkenőmentes: a sziget partjainál valami ráugrik a repülőjük tetejére, mire a gép azonnal felmondja a szolgálatot. A két kalandor végül ejtőernyőn érkezik a helyszínre - sok száz méterre elszakadva egymástól. A játék kezdetekor így mindjárt választás elé kényszerülünk: a kertben rekedt Carnby, vagy inkább a Morton-villa tetején landolt Aline szerepét kívánjuk-e átvenni...

Az Infogrames szemlátomást ismét a régi dicsfényében szerette volna látni a címet: a Darkworks már nagyon régóta dolgozott a nagy művön, mely a közeljövőben mellesleg a létező összes játékplatformra megjelenik - még Gameboy Colorra is. Elsőként tehát a Playstation-verzió érkezett meg, ami a fejlesztők saját bevallása szerint a legfontosabb volt. A lehető legtöbbet akarták kihozni a Sony jó öreg hardveréből, a lehető legmagasabb művészi színvonalon. Mit ne mondjunk: ez sikerült is. Ahogy azt már a túlélős horror úttörőjétől megszokhattuk: félelmetesen jól megkomponált tájakon barangolhatunk, melyeket moziba illő kameranézetekből engednek láttatni. Még filmes "snittek" is



▲ Ezt vajon a házigazda mind kiolvasta?

Christopher Lamb

Christopher Lamb 1938-ban Magyarországon, Kassán látta meg a napvilágot. Valódi neve Szálasi Lőrinc, a hírhedt nyilas népvezérnek Szálasi Ferencnek a fia. Családja a háborús bűnösöket elítélő Népbíróság elől nevet változtatva az Egyesült Államokba menekült.

Az emigrációban apja néhai kapcsolatainak támogatásával Lamb hamarosan nagy hatalomra tett szert, mellyel különböző titkos ügynökségek élén a kommunisták ellen harcolt. 1975-ben a szigorúan titkos 713-as Iroda vezetője lett. Egy olyan szervezetet irányított, melynek minden elképzelhető eszköze megvolt arra, hogy információkat gyűjtsön a kommunista szervezkedésekről az Államokban. Az iroda eredeti feladata az volt, hogy figyelemmel kísérjék a szélsőséges csoportok működését, és hogy hamis információkat terjesszenek, de az új igazgató kinevezésével minden megváltozott. A 713-as Iroda működése sok piszkos akció mögött érződött nemcsak az USA-ban, de még a "baráti" országokban is. Ultranacionalistákkal és felfegyverzett testőrökkel körülvéve magát Lamb államot teremtett az államban, mely mentesült a kormány ellenőrzése alól. A Kongresszus tagjai, akik a berlini fal leomlása után fel akarták oszlatni a szervezetet, mind visszavonták a javaslatukat - miután családtagjaikat halálosan megfenyegették.

Christopher Lamb kemény öregember: hideg, számító, és szuggesztív személyiség. Megveti a demokráciát és magát az emberiséget is - az emberi fajt bizalmasan csak férgek gyülekezeteként szokta emlegetni. Végtelen hatalomvágyát a halhatatlanságával kívánja biztosítani. Még a legközelebbi munkatársai sem jelentenek számára többet holmi sakkfiguráknál, akiket gondolkodás nélkül feláldoz, ha már nincsenek többé hasznára.

Lambet egy alkalommal majdnem meggyilkolta egy Mossad-ügynök - a támadó öngyilkos küldetésének azonban csak annyi lett az eredménye, hogy Lamb nyakcsigolyái megsérültek, s azóta nyakmerevítőt hord.



színesítik az eseményeket: amikor valamilyen új szörnyre számíthatunk, általában igencsak riasztó pre-renderelt képsorokat játszik be a gép. Amennyiben Carnbyt választjuk, először arra lehetünk figyelmesek, hogy az ódon kastélyt körülölelő udvarban fura szörnyek mészárolják a házőrző ebeket, amik ettől teljesen megvadulnak, és minket is megtámadnak. Ez persze még korántsem minden: hamarosan koszos föld alatti csatornában kell úsznunk, ahol a szennyvízből valami kígyószerű lény próbál elkapni minket, később óriási ízeltlábúak ugrálnak a nyakunkba, majd persze a zombik is elmaradhatatlan szereplői lesznek a kalandnak - és mindez csak ízelítő a Carnbyra váró megpróbáltatásokból. Persze Aline sorsa sem sokkal könnyebb. A tetőn szerencséjére talál egy nyitott, kivilágított ablakot, amin bemászva egy kedves öreg hölggyel ismerkedhet meg. Ám ez az ismeretség nem túl biztató: mintha a néni kissé zavarodott lenne. Nem éppen szívélyesen üdvözli hősnőnket, majd rég meghalt férjével kezd társalogni. Ha megpróbálunk távozni a szobából, rögtön megértjük a lelkiállapotának az okát: váratlanul megelevenedik a szőnyeg mintázata, s egy undorító lénnyel nézhetünk farkasszemet. Ráadásul még egy fegyver sincs Aline-nál...

A játék képi világa teljesen egyedülálló, a PlayStation-mezőnyből abszolúte kitűnik. Az elemlámpák effektusa baromi jól néz ki, még talán a Silent Hillben sem volt ilyen tökéletes a fények és árnyékok változása. A játék korábbi részeihez hűen a hátterek továbbra is sima rajzok, aminek köszönhetően igencsak részletgazdagok, de ugyanakkor a program "nyilvántartja" a terep 3D-s vázát is, minek segítségével a lámpa csóvája szó szerint kidomborítja az egyes tárgyakat, jól érzékelhetően megtörik a fényt a különböző felületeken. Szinte nehéz elhinni, hogy az elénk táruló látványt a jó öreg PlayStationből tudták kipréselni.

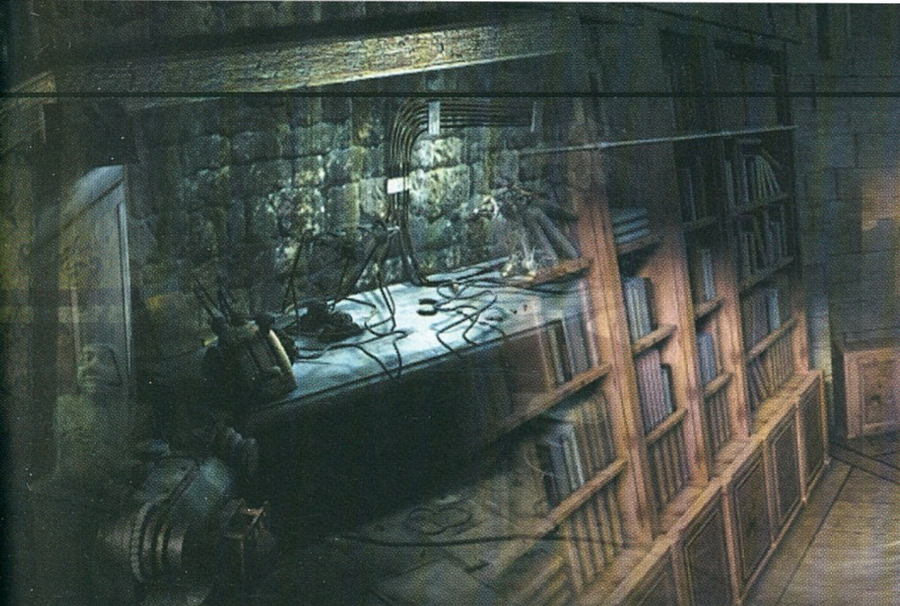
Rendkívül ötletes, hogy mindez nemcsak a szemünket gyönyörködteti, hanem a játékmenetben is igen fontos szerepet játszik. Nemcsak azért szükséges a lámpa használata, hogy rávilágítsunk a sötétben megbúvó szörnyekre, hanem hogy a kulcsfontosságú tárgyakat megtaláljuk. Találó megoldás, hogy az ilyen tárgyakon megcsillan a lámpánk fénye, szóval ha mindenhol figyelmesen vizsgálódunk, lehetetlen elakadni. Az alkotóknak továbbá volt annyi érzékük, hogy a történetbe olyan hatásos jelenetet is beépítettek, mint amikor kék lencsét alkalmazva vérfoltok rajzolódnak ki



▲ Az egyetlen barátságos lény a villában: a Morton anyuka



▲ Egy tipp: itt nem ártana a kék lencsét felcsavarni





▲ A föld alatt is nagy a nyüzsi



▲ Na távozz csak a saját dimenziódba!

a terepen - persze csak akkor, ha odavilágítunk.
Tulajdonképpen fegyver is a lámpa. Aline-nak eleinte nincs is más eszköze: csak annyit tud tenni a szörnyekkel, hogy a fénnyel távol tartja őket. Véglegesen eltüntetni pedig úgy tudja őket, ha talál az adott helyiségben villanykapcsolót, ami még működik is. Ez persze a szabad ég alatt már kevésbé hatásos taktika - idővel természetesen ő is kénytelen lesz fegyverhasználathoz folyamodni.
A kalandok során a Morton-villa két jókora szintjét (plusz a padlásterét) járhatjuk végig, majd a kerten keresztül egy régi katonai erődítménybe, illetve annak katakombáiba juthatunk el: a rengeteg helyszín 2 CD-t tesz ki. A készítők teljesítménye elismerésre méltó, hiszen az egyes kameraállásokban annyi apróságot figyelhetünk meg, hogy kitalálni is nehéz lehetett őket, nemhogy megrajzolni. Jól érzékelhető például a kastély leamortizálódott állapota: a sűrűn használt lépcsőházban az évek során szétfoszlott a szőnyeg, a szobákban megsárgultak a falak, lepattogzódott vakolat. Minden helyszín nagyon életszerű - és nagyon vészjósló. Főleg amikor még vérfoltok is tarkítják az összképet: már előre rettegünk, vajon miféle szörny támad ránk a közeli szekrény mögül, illetve nézzük, melyik keresztgerendán leselkedik ránk egy rusnya ízeltlábú. Zseniális húzás, hogy sokszor szó szerint csak ijesztgetnek minket. Lekapcsolódik a villany, fura árny suhan el a kamera előtt, mire feszülten figyelünk, és aztán nem történik semmi. A sokkoló zenékről pedig még nem is szóltunk, amelyek szintén hozzájá-



▲ Út a pokolba?



▲ Isten valószínűleg már rég nincs jelen ebben a kápolnában

Fegyverek

Customized Revolver
Carnby jó öreg dupla csövű, dupla forgótáras revolvere. Egyéni kivitelének köszönhetően 12 lövés leadására képes újratöltés nélkül.



Triple Barreled Gun
Háromcsövű, lefűrészelt végű sörétes puska. Természetesen ez a fegyver is egyéni elgondolás alapján készült.



Laser Rifle
Gyorstüzelő lőfegyver. Feltételezhetően Jeremy Morton készítette. Kék színű energiavillámokat lő ki.



Disk Launcher
Ez a Jeremy Morton tervezte fegyver sok kis fénylő diszket lő ki egyszerre. Nagyon nehéz kezelni.



Rocket Launcher
Rakétakilövő pisztoly. Pontosan irányzott rakéták kilövésére lehet használni, amitől igencsak hatásos eszköznek számít.



Grenade Launcher
Gránátvető. Mit is lehetne mondani: rendkívül pusztító fegyver.



Lightning Gun
Kézifegyver, melyet Jeremy Morton készített. Elektromos kisülést ível át bárkire, aki a közelébe merészkedik - "tömegoszlatáshoz" felettébb alkalmas.



Stun Pistol
Kábítópisztoly - szintén Jeremy Morton találmánya, illetve konstrukciója.



Plasma Cannon
Ez a Jeremy Morton által kifejlesztett plazmafegyver gázpatronokkal működik. Rendkívül nagy hőmérsékletű, fényes plazmát lő ki.

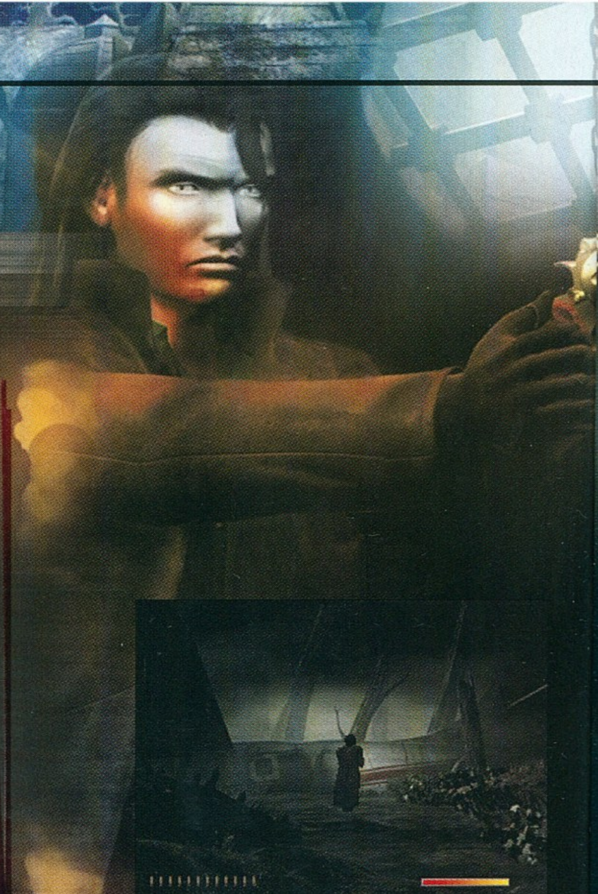


Revolver
Aline ezüst revolvere, fekete markolattal - ez az ő alapfegyvere.



Photoelectric Pulsar
Energiafegyver, amit Jeremy Morton tervezett. Egy sor tükör segítségével működik. Már szemlátomást is rendkívül nagy hatóerejű.





Az Alone in the Dark-történet



Alone in the Dark

Réges-rég, lassan egy évtizede történt, még mielőtt egyetlen Evil is "rezidens" lett volna a játékok birodalmában, hogy egy új műfaj született. Az először csak PC-re, majd később a 3DO konzoljára is megjelent Alone in the Dark olyan borzongást biztosított, amilyent korábban semmilyen más játék. A korabeli, hagyományos kalandjátékokhoz hasonlóan klasszul megrajzolt hátterek előtt játszódott a történet, csakhogy a szereplők 3D-s kidolgozást kaptak, a sajátos képernyőváltások pedig teljesen filmszerűvé tették az élményt. Ráadásul egy olyan horrorfilmnek válhattunk főszereplőjévé, melynek forgatókönyve H. P. Lovecraft, a horror nagymesterének Cthulhumítoszán alapult. A századelőn játszódó történet egy szellemkastélyról szólt, melyben sötét istenségek csatlósai, torz szörnyetegek keltek életre - alaposan felborzolva az idegeinket. A játékban a kiút keresése volt a feladatunk, amihez fegyvereket is kellett használnunk, azaz akció is vegyült a kalandba. A Hartwood villába Edward Carnbyval, a magándetektívvel, avagy az ifjú örökösnővel Emily Hartwooddal tehettünk hátborzongató látogatást, mely kirándulás egy rémálommal ért fel - innentől beszélhetünk a "túlélős horror" játékkategóriáról.



Alone in the Dark 2 - Jack is Back

Az Alone in the Dark nagy sikerére tekintettel egy évre rá jött a folytatása. Edward Carnby ekkor már teljesen egyedül retteghetett a sötétben: ezúttal ugyanis már nem volt másik választható szereplő. Magándetektívünk egy barátja segítségére sietett, aki egy elrabolt kislány után nyomozott a kaliforniai Hell's Kitchenben. Az elrabló nem más volt, mint Félszemű Jack, egy több száz éves kalóz, és hasonló adottságokkal bíró kedvese, a voodoo boszorkány Elizabeth Jarret. A második rész főként a terjedelmében volt nagyobb az elődnél: egy jóval nagyobb villát kellett bejárnunk, s közben persze irtanunk a zombi kalózokat és gengsztereket. Mint látható, a sztori már nem a Cthulhu mondakörhöz kapcsolódott, de ettől függetlenül a játék megint csak teljes betalálás volt - többek között a jobban megrajzolt háttereknek, és a szebben mozgatott karaktereknek köszönhetően. Persze a figurák - főként mai szemmel nézve - még mindig elég nevetségesek voltak, a néhány flat shaded poligonból álló szörnyektől ma már aligha rémüldözne bárki is. Igaz, a játéknak készült egy PlayStation-verziója is (jócskán megkésve), ahol már legalább textúra borítás tette karakterisztikusabbá a szereplőket.



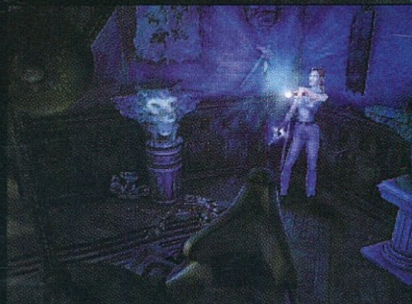
Alone in the Dark 3

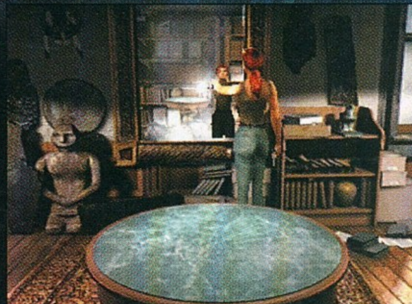
A harmadik Alone in the Dark még jobban eltávolodott a lovecrafti borzongástól, sokaknak nem is tetszett, hogy ez a játék már inkább egy vadnyugati mese volt, mintsem horror. Talán ennek is volt köszönhető, hogy ez a rész a PC-n kívül semmilyen más platformra nem készült el. Persze azért a főszereplő továbbra is Edward Carnby volt, akinek ismét természetfeletti lényekkel kellett megküzdenie. Ebben az epizódban egy elhagyatott vadnyugati városba kellett utaznia, ahol egy egész filmes stáb tűnt el titokzatos körülmények között - hozzá kell tenni: köztük volt Carnby korábbi partnernője is. Az újabb szabadító akció során vadnyugati banditák, cowboyok szellemeivel gyűlt meg a baja, s még indián mágiát is be kellett vetnie a siker érdekében. Ez az epizód tehát már nem volt annyira "horrorisztikus", viszont jópofa jeleneteivel, az akció és a kaland kellemes összhangjával azért mégis felülmúlta a második részt. Mondjuk azt azért befejezésül leszögezhetjük: mindmáig az első, eredeti, Cthulhu-szörnyetegekkel megspékelt első rész volt a legnépszerűbb darabja a sorozatnak. Abban érezhettük magunkat igazán magunkra hagyottan, igazán sötétben. De talán most ez a negyedik résszel megváltozik...

▲ Ezzel már aligha fogunk távozni...

rulnak, hogy az adrenalinszintünk időről időre felugorjon. A tükrök alkalmazása is az efféle hatásvadász - persze ezt most pozitív értelemben kell érteni - eszközök közé tartozik: meglehet, hogy néhányszor saját magunkra fogjuk puffogtatni a drága lőszert. Pedig hát spórolni kell a munícióval, mert a komolyabb szörnyek ellen a fény már önmagában semmit nem ér, és nagyon egészségtelen ám, amikor egy keskeny folyosón nem tudunk elmenekülni a zombik elől... Hasonlóképpen spórolni kell az indián talizmánokkal is, amelyek azt a szerepet töltik be, mint a Resident Evilben az írógépszalagok - azaz állást menthetünk velük. Mondjuk annyival jobbak ezek a talizmánok, hogy velük bárhol menthetünk, nincsenek úgymond mentési pontok. Az Alone in the Dark kétségtelenül patinásabb cím a Resident Evilnél, azt viszont lehetetlen letagadni, hogy a Capcom remekműve befolyással volt a Darkworks játéktervezőire is. Gondolok itt elsősorban a menürendszerre, illetve a tárgylista elrendezésére, ami igencsak "residentesre" sikeredett. Rögtön hozzá is tehetjük: ez egyáltalán nem baj, hiszen az Alone in the Dark-sorozatot mindig is sok bírálat érte a nehézkes kezelés miatt. Most sokkal barátságosabb az irányítás, sőt mondhatni már megszokott. A háromszöget lenyomva jeleníthetjük meg a nálunk lévő tárgyakat, melyeket használhatunk, megvizsgálhatunk, vagy ne-


▲ Aline-t felkérték egy táncra


▲ Ki szórakozik a villanykapcsolóval?


▲ A szívbajt hoztam magamra

tán összekombinálhatunk egymással. Egyedi megoldás, hogy külön "rekeszben" találjuk a fegyvereket. Igaz, ettől függetlenül azok is már ismerős módon működnek, azaz használat helyett az esetükben "elővétel ikon" jelenik meg, a kombinálás helyett pedig újratöltés. Utóbbi, mint tudjuk, rendkívül hasznos, lévén a manuális tárazás nem vesz igénybe időt. Szintén a RE-re emlékezteti az embert, hogy külön menüpontban találjuk a játék során összegyűjtött dokumentumokat, melyek nélkül amúgy nem sokat értenénk meg a történetből. Minthogy a Morton család több generációja felelős a rémségek kialakulásáért, a régmúlt idők eseményeiről megsárgult levelekből, fotóalbumokból szerzünk tudomást. Jó nyomozóhoz méltóan az apró részletekből rakhatjuk össze a teljes képet.

Számomra rendkívül tetszett, hogy a szereplőválasztás révén két teljesen más történetet bontakozik ki, mégis összefügg az egész. Bár a két főhős szinte alig találkozik egymással, a náluk lévő walkie-talkie frankón összekapcsolja a kalandjaikat, mely végül eggyé áll össze. Miután egyikükkel már végigvittük a játékot, s a másikukkal ismét belefogunk a kalandba, a rádión lebonyolított beszélgetések jól érzékeltetik, hol jártunk korábban a másik szereplővel. Hasonló az egész mindahhoz, mint amit a Resident Evil második részében tapasztalhattunk, de itt még jobban össze vannak hangolva az események - teljesen tökéletesen illeszkedik egymáshoz a két történet. Érdekfeszítő, izgalmas, és természetesen hátborzongató kiránduláson vehetünk részt kétszeresen is: ezek után talán meg is lehet bocsátani a készítőknek, amiért sokáig azzal mentegetőztek a játék csúszása miatt, hogy mindent ki akartak hozni a PS verzióból. Mert hát tényleg megtették.

V. Z.
vzoli@vogel.hu


▲ Gyanus ez az alak

▲ Az olvasóasztalon nyilván valami érdekes dolgot hagytak

▲ Tudtam, hogy veszélyes a mocsarak környéke, de hogy enynyire?

ÖSSZEFOGLALÓ

Edward Carnby negyedszer is visszatér, hogy szembeszálljon a sötétség szellemeivel. Minden eddiginél sötétebb, félelmetesebb helyre vetődik, ám szerencséjére nála van az elemlámpája, mellyel végül fényesen bizonyítja, hogy az Alone in the Dark még mindig a műfajának az egyik legjobbika.

POZITÍVUM

- Körültekintően megkomponált történet
- Hatásos, rémisztő jelenetek
- Az elemlámpa effektusa teljesen tökéletes

NEGATÍVUM

- A mozgások picit természetellenesek
- Néha túl pontosan kell odaállni egy-egy használandó tárgyhoz

GRAFIKA	99 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	93 %



Arcosok klubja

SIMPSONS WRESTLING

Playstation	
Típus	Sport-akció
Kiadó	Fox Interactive / Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Big Ape Production
Megjelenés	2001. április (PAL/NTSC)

Van-é oly ember széles e hazában, aki nem hallott még Springfield város fejlövéses lakóiról? Ugye, hogy nincs! Hiszen a magyar csatornákon lassan már három esztendeje fenyegeti a méltán híres/hírhedt The Simpsons rajzfilmsorozat a krónikus tévénézők rekeszizmainak épségét.

Springfield városa az Egyesült Államokban található, nem messze South Parktól, azaz szigorúan a fantázia és a fekete humor birodalmában. Az átlag amerikai adófizető honpolgár tengeti itt is hétköznapi kis becsületes életét, annak minden árnyoldalával és baklövésével együtt. Közéjük tartozik természetesen a címadó Simpson család is, az események forgatagának középpontja. Zűrzavaros, gyakran a morbiditást súroló kalandjaik során mindig képesek megőrizni hibáikat, az emberi természet nagyon is pontos tükrét tartva a nézők szeme elé.

A tükrök sorsa pedig mindig a népszerűség, vagy a közutálat - alig van, vagy talán nincs is olyan néző, akit hidegen hagyott volna a sorozat. Éppen ezért nem meglepő, hogy az USA-ban már tizenegy éve vetített sorozat egyéb kiegészítők megszületését eredményezi. Esetünkben a Fox Interactive új pankrációprogramját, a The Simpsons Wrestlinget, ami megjelenése után azonnal az amerikai PS játékeladási listák élére szökkent.

A játékot elindítva nehéz nem észrevenni, hogy a fejlesztők bizony nem bonyolították agyon kis produkciójukat. Kezdetben a menü az elmaradhatatlan gyakorláson kívül (Practice) csupán három, egymásra épülő tornára (New challenger/Defender circuit, illetve Champion circuit) és a szokásos egymás elleni harcra (VS mode) ad lehetőséget. A tornák darabonként tíz összecsapást jelentenek, ezek sikeres átvészelésével léphetünk feljebb a következő bajnokságra, a végén természetesen a közös spingfieldi finálévál. Sajnos ide tényleg pontot kell tennünk, pedig egy kis fantáziával még elég sok ötletes kihívást ki lehetett volna találni ezeken kívül, ihletként alapul véve például a Simpsons rajzfilmsorozatot.

A harcosok klubja sincs kimondottan zsúfolásig megtöltve - legalábbis kezdetben. Az elején nyolc hős közül választhatjuk ki favoritunkat. A gárdában felvonul a teljes Simpson família, továbbá még néhány, a sorozatból ismerős illusztris személyiség, igaz, egyesek csak a bajnokság végigizzadása után lesznek választhatók (lásd bokszok). Gyakorlott pankrátorként könnyűszerrel kategorizálni kezdjük a jó embereket: vannak gyorsak, de gyengék, illetve lomhák, de ütősek. Miután játszottunk néhány meccset, észre fogjuk venni, hogy e kategorizálásnak nincs túl sok értelme, mert igazából nincs túl nagy különbség a harcosok között: mindegyikkel egyformán káromkodunk majd a Smithers-Burns párossal szemben...



A Simpsons hagyományait szem előtt tartva a küzdelem legalább a "na-



▲ Szóval te ittad meg a sörömet!

A SIMPSONS CSALÁD...

Homer J. Simpson: A Simpson család feje 38 éves, a közeli atomerőmű biztonsági felügyelője. Munkahelye nem éppen a biztonsági rendszabályok szigorú betartásáról híres: a tóból már kifogtak háromszemű halat is, így érthető, hogy főnökei (Burns és Smither) előtt mindig rajta csattan az ostor. Otthon ráadásul még fia, Bart és szomszédja, Ned is pokollá teszi az életét, arról nem is beszélve, hogy a nyolcéves lánya, Lisa intelligenciában simán lealázza. Egyedül csak a horgászás és a teke édesíti meg a napjait. No meg a fánkok.

Támadásai: - ütés-rúgás
- tekegurítás
- fánkevés (!)

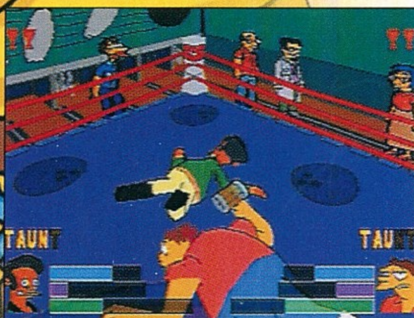
Bartholomew "Bart" Simpson: Bart a legidősebb Simpson csemete, amolyan tanárok réme. Kedvenc hobbija a telefonbetyárkodás, a graffiti-készítés, valamint a viselkedési rendszabályok módszeres megszegése.

Támadásai: - pofozkodás
- csúzlizás
- gördeszkázás

Burns és Smithers: Ők ketten Homer főnökei, és talán a legkeményebb ellenfelek a játékban. Burns az atomerőmű feje, az egyik legkorruptabb ember a sorozatban, míg talpnyalója, Smithers folyamatosan róla ábrándozik, és Homert egzecíroztatja. A játékban is hasonló csapatmunkában dolgoznak, míg Burns a szorítón kívülről hajigálja be az atombombákat, Smithers állja az ütéseket a ringben.

Támadásaik: - ütés
- Burns atomfegyverének behajítása
- a háromszemű hal, Pislogi elengedése





▲ Fárasztó ez az állandó verekedés



▲ Rosszat sejtek...



▲ Kukucs!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Ultimate Fighting Championship	02	85%
WWF Smackdown		
The Simpsons Wrestling		

...ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

Lisa Simpson: A nyolcéves Lisa a család és - a sorozatot követve - az egész város legintelligensebb tagja. Kora ellenére szaxofonozik, jazzt hallgat, és komoly műveket olvas - esetenként még kísérletezik is.
Támadásai: - ütlegelés
- hamis szaxofonozás
- harapás

Krusty: A városka bohóca a helyi tévé fő attrakciója, akinek műsorai gyakran rendkívül morbidak. Ő Bart példaképe, de vicces megnyilvánulásai ellenére igazából nagyon komoly és beteg ember.
Támadásai:
- rugdosás és lökdösés
- tojáshajigálás
- kalapálás

Apu: Az indiai származású polgár, a helyi bevásárlóközpont, a Kwiek O Markt vezetője. Mindig igyekszik hízelegni az embereknek, és különböző fogásokkal próbál vásárlásra buzdítani. Érthető, hogy egyesek (különösen Bart) nem rajonganak érte túlságosan.
Támadás: - lökdösés
- tortahajigálás
- nagyon gyors rúgássorozat

Margue Simpson: Homer felesége, hivatásos háziasszony. Isteníti férjét, amivel egyedül van az egész városban. Különlegessége, hogy hajával együtt több mint három méter magas, és e roppant frizura minden részben rejt valamilyen meglepetést.
Támadásai: - palacsintasütő
- hajcsapás
- a legkisebb Simpson, Maggie ellenfélre uszítása

gyon vicces" kategóriába tartozik. Aki egy pár részt látott már a sorozatból, az garantáltan betegre fogja röhögni magát. A szereplők mozdulatai, támadási technikái vagy pusztán a megjelenésük az idétlenség határait feszegeti. Egyszerűen lehetetlen nem arra figyelni, hogy aktuális hősünk éppen milyen blőd trükkel küldi le a padlóra ellenfelét (vagy fordítva), a debilen emelkedett hangulat közepette pedig könnyűszerrel szemet hunyunk a harc hiányosságai felett.

Akad azért néhány apróság, amelynek egy harmadik évezredbeli pankrációban már nem kellene szerepelnie. Minden harcos összesen csak háromféle technikával támadhat ugyanis: egy testközelbe hatóval, egy hajítóval és egy specialitással, amely egyénenként változó módon közelre, vagy éppen távolra is érvényesül. Nem csoda, hogy körülbelül a harmadik harctól már meglehetősen sematikussá válik a verekedés, ami eléggé el nem ítélhető módon, egyre gyakrabban a kikapcsológomb felé fogja irányítani tekintetünket.

A favágássá fajuló küzdelmek unalmas percein nem segít sokat az sem, hogy ellenfeleink olyan gyengék, hogy nem igazán jelentenek komoly kihívást, kivéve a bajnokságok végén a túlsó sarokból rohamozó főellenségeket, amelyeket hosszú órákig tarthat leverni. Arról nem is beszélve, hogy milyen az a wrestling, ahol nem lehet kettesben, vállvetve rugdosni a földön heverő áldozatunk nemesebb szerveit...

A kétségkívül meglévő hiányosságain túl a The Simpsons Wrestling nagyon élvezhető kis játék, leginkább azok számára, aki láttak már néhány részt a tévésorozatból. A poligonos grafika, és különösen a zene, valamint a hangeffektek a rajzfilm varázsát idézik vissza, a poénok pedig kihagyhatatlanok. Ha egy kicsit több időt szántak volna a fejlesztésre, egy ízig-vérig tökéletes játékot üdvözölhetnénk. Így viszont nagyon úgy tűnik, mintha Homer J. Simpson a springfieldi atomerőmű helyett a Big Apesnél vette volna fel a munkát...



▲ Nem értem, az előbb még itt volt...

ÖSSZEFOGLALÓ

Az egyszer biztos, hogy a The Simpsons Wrestling nem éppen a pankráció nemes műfajának forradalmi megújításáról fog elhíresülni - a technikai lehetőségek és a mérkőzések a legjobb indulattal is egy kissé egyszerűnek nevezhetők. Ám e "letisztultság" a poénok mellett könnyen feledhető, különösen a rajzfilm rajongói számára. Akár közéjük tartozunk, akár nem, egyszer mindenképp érdemes kipróbálni, ha a szokásos bunyón túl némi nevetésre is vágyunk.

POZITÍVUM

- Hamisítatlan Simpsons-humor
- Eltalált zene és hangeffektek

NEGATÍVUM

- Kevés küzdőtechnika
- Kevés mérkőzésforma

GRAFIKA	78 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	71 %



Ha lehetne, inkább a főszereplővel játszanék...

SABRINA THE TEENAGE WITCH



Playstation	
Típus	Mászkálós
Kiadó	Havas / Knowledge Adventures
	www.sabrinasoftware.com
Fejlesztő	Simon & Schuster
Megjelenés	2001. március 30. (NTSC/PAL)

Amikor kedvenc főszerkesztőm elém tárta a választékot, a Sabrina tTW neve hallatán rögtön felcsillant a szemem. Bár némi negatív élt véltem kihallani a hangjából, azt figyelembe nem véve magamhoz ragadtam a CD-t, és vágtattam haza, hogy mielőbb elmerülhessek Sabri... akarom mondani, a programban.

A kellemes szőke hölgyike gondolom, nem csak nekem tartozik a kedvenceim közé. A polgári nevén Melissa Joan Hart nevezetű nőszemély már fiatal kora óta "terrorizálja" kinézetével az erősebbik nemet. Először Clarissa fedőnév alatt ténykedett, egy közel sem tipikus amerikai család leánygyermekeként. Majd rövid idő elteltével újabb szerepben bukkant fel - immár sokkal nőiesebben -, ahol is egy fiatal, kezdő, de igen tehetséges boszorkányt alakít. Hazaérve tévé, PlayStation beizzít, CD betesz, és felkészülök az előttem álló kellemes, teszteléssel eltöltött órákra, a nevezetes hölgy társaságában. A játék elindul, a főmenü nem igazán tartalmaz semmit (na, jó, a háttérkép tetszik), az Options-ben mindössze a hangerőt, valamint a tévékép pozicionálását állíthatjuk be. Annál jobb, akkor csapjunk a lovak közé! Na, A New Game választása után ért az első pofon - s ez még nem is volt olyan nagy, mint... A kerettörténetet egy animáción keresztül tudjuk meg:

Az egész zűrzavar Sabrina szemtelen macskájának, Salemnek köszönhető. Egy csínyének nem kívánt folyományaként a Kozmikus Óra, amely uralkodik tér és idő felett, apró darabokra tört. Természetesen nekünk kell felkutatnunk és összeillesztenünk a törmeléket, mivel ezen múlik a világ sorsa. (Egy magára valamit is adó boszorkány ennél kevesebbért fel sem kel az ágyából...) Végig kell küzdenünk magunkat a különféle világokon, melyeken elszórva megtalálhatjuk a tizenkét részt.

Jó, már a történet sem az a "hú, de eredeti!", de az animáció minősége igencsak pocsék. Ha nem tudnám, mivel játszom, fel sem ismerném a szereplőt! Ezenkívül tök sivár, és nagyon kevés a díszlet. Na, nem baj, attól még jó lehet, hogy ilyen a bevezetés... - bizakodtam. Körülbelül 20 másodpercig, amikor is elindult végre a játék. Na, nem! Ez nem lehet igaz! Ilyen csapnivaló grafikát tíz éve nem láttam! (Hmm, tíz éve még nem is volt PlayStation.)

A feladat mellesleg roppant egyszerű: Sabrinát irányítva kell végigjárnunk a pályákat, összeszedni az ott található piros, kék, zöld és sárga gyémántokat. Micsoda kihívás, micsoda eredeti ötlet! Persze, nem boszorkány a boszorkány varázslatok nélkül, így ezeket is össze kell szedni, akárcsak a többi stuffot. Ha megszereztük őket, az messziről nem azt jelenti, hogy megtanuljuk, s folyamatosan használhatjuk őket: ahányat megkaparintunk belőlük, annyiszor süthetjük el az adott bűvigét, s hogy ne legyen olyan egyszerű, fajtánként csak maximum öt lehet a birtokunkban. Igaz, ez csak a speciális mágiára igaz, ugyanis hősnőnk rendelkezik még egy kevésbé hatásos, de korlátlan számban alkalmazható támadó bűvigével is.

A játékban négy különálló világ van, s a balesetnek köszönhetően - természetesen - más-más időperiódusban. Ezek a következőek: Kőkor (Stone Age), az Ősi



▲ Új faj, a barlangi Triceratops



▲ A burokban született macska



▲ Na! Vizes lett a nadrágom!!!



▲ Köszöntelek idegen!


▲ Aki a virágot szereti...


▲ Elég! Megadom magam, csak ne kelljen ezzel tovább játszanom!

Egyiptom (Ancient Egypt), a középkori Japán (Samurai Japan) és a Vadnyugat (Wild West). Ha már minden darabot sikerült összegyűjteni, akkor következik a végső csata, magával a velejéig romlott, nagyon-nagyon gonoszdi Chaosszal.

Természetesen, a pályákon nem csak magunk vagyunk. A szintek sikeres teljesítésében mindenféle lények szeretnének minket megakadályozni. Ezek két csoportra oszthatók: vannak azok, akik eliminálhatók, s vannak a halhatatlanok.

A SOROZAT

Sabrina élete teljesen hétköznapi módon indult, vagy mégsem? A lényeg, hogy 16. születésnapja közeledtével a nagynénjeihez kellett költöznie, az okot sajnos még ő maga sem tudta. Mi azonban a sorozat első részében már megtudhatjuk az igazságot. Sabrina Spellman egy boszorkány, apja szintén ezt a foglalkozást űzi, míg anyja egy egyszerű halandó. Elköltöznie is azért kellett, mert ha így meglátná az anyját (boszorkányként), akkor az egy viaszgömbbé változna. A boszorkánytanács ily módon próbálja meg megakadályozni a boszorkányok és a halandók közötti kapcsolatok kialakulását. Természetesen az élet nem ennyire egyszerű, hiszen a jóságos nagynénik is az apai ágról származnak, ergo boszorkányok. Az ő feladatuk, hogy átsegítsék Sabrinát a teljes jogú boszorkánnyá válás és a tinédzser kor minden nehézségén, amiből persze minden egyes alkalommal rengeteg mulatságos és tanulságos eset születik. A sorozatot itthon is játssza a tv2, de jócskán el vannak maradva, hiszen az USA-ban már az ötödik szezonnál tart, míg nálunk még csak az elsőt adják.

Szerencsére az utóbbiak lényegesen kisebb számban fordulnak elő, de ennek ellenére igencsak meg tudják keseríteni a szerencsétlen boszorkány életét. Eltüntetni vagy lebénítani őket a különféle mágiákkal tudjuk. Ősemberek, mamutok, harcias növények (?!), zombik, gésák, és még sok más, az adott korba ugyan beillő, de eléggé elcsépelt lényekkel találkozhatunk. Hogy még véletlenül se lógjon ki semmi a megszokott klisékből, a pályaszakaszok végén egy-egy - hasonlóan fantáziadús - főellenfél is fogad.

Időbeli utazásainkat a központi teremben tudjuk megkezdeni, ide jutunk vissza egy szint sikeres teljesítése után, s innen lesz majd elérhető később a többi világ is. Van még egy másik funkciója is: itt tudjuk fiatal boszorkányunkat átöltöztetni. (Ebből is látszik, hogy ki is a potenciális játékosréteg.) Ha a grafika esetleg filmszerű lenne, akkor még esetleg másoknak is okozhatna egy kis örömet... Az újabb öltözékek a színes ékkövekkel vannak összefüggésben, mégpedig minden 100 ér egy rend ruhát.

Következzék az irányítás... Hát, olyan is van neki, mégpedig a pocsékabb fajtából. Használhatjuk mind az analóg joyt, mind a D-padot, jobb akkor sem lesz. Hősnőnk tud ugrani, varázsolni és nézelődni. Amerre nyomjuk a joyt, arra indul el - ezzel még nem is lenne gond. De az ugrásokat lehetetlen kiszámítani, mindig sikerül beleesni a lávába, vízbe stb. akárhogy is próbálkozunk. A legnagyobb fekete pont azonban a kamerakezelést illeti. Ehhez képest a Tomb Raider vagy a Blade kameramozgásai spielbergi magasságokban szárnyalnak! Az esetek 80%-ban a mögöttünk levő területet mutatja, a menetiránytól függetlenül. Igaz, lenne lehetőség a manuális beállításra is, de szinte sohasem lehet rendesen forgatni tovább a nézőpontot.

Ha már a képről nem, legalább a hangja alapján felismerhető a sorozat szőke főszereplője. Sajnos, ez az egyetlen kellemes effektus, a többi maximum alulról súrolja a középszintet. A háttérmuzsika is inkább a zaj kategóriába illene bele - monoton és harmatgyenge.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt
Spyro 3 - Year of the Dragon
LionKing - Simba's Mighty Adventure
Sabrina - Twitched in Time


▲ Őskori élet: vannak, akik vadásznak, vannak, akik gyűjtögetnek


▲ Egybekeltünk...

ÖSSZEFOGLALÓ

Hatalmas csalódás ez a program. Egyrészt, sorozat által képviselt színvonalnak még csak a közelébe sem jöhet. Másrészt, miért pont 6-8 éves lányokat célozták meg, mint potenciális játékosokat? Elhiszem, hogy nekik kevesebb program tetszik, de miért pont Sabrina?! Hogy lehetett egy ilyen nívótlan, semmitmondó játékot kihozni ebből a színes témából!? Igaz, képet eddig még nem láttam a Gameboy-változatról, de szerintem az klasszisokkal szebbre sikerülhetett! A sorozatot mindenkinek csak ajánlani tudom, de ezt a förmedvényt minden jobb érzésű földlakó kilométerekre kerülje el - maximum egy szép háttérkép az, amit veszíthet. Őszintén remélem, a fejlesztők következő programja nem egy MarioKart lesz, méghozzá a "Jóbarátok" szereplőivel...

POZITÍVUM

- **A főképernyőn ránk mosolygó Melissa Joan Hart arca, valamint a hangja a programban**
- **A kisebbek (max. 8 évesek) talán tíz percig is játszanak majd vele**

NEGATÍVUM

- **Teljesen felesleges lenne pontokba szedni: valószínűleg nem férne ki ilyen kis helyre a lista**

GRAFIKA	40 %
HANG	55 %
ÉRTÉK	51 %



Régi sorozat, új formátum

FORMULA ONE 2001

Playstation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Studio Liverpool
Megjelenés	2001. május 25 (PAL)

Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Studio 33
Megjelenés	2001. május 25. (PAL)

A Forma 1 versenyek rajongóit nem is egy játékfejlesztő cég igyekszik kényeztetni, ezért mindenképp elismerésre méltó a Psygnosis munkássága, amely már hat éve folyamatosan a legjobb F1 szimulációkat "szállítja" PlayStationre, s minden alkalommal maga mögé utasítja a konkurenciát. Idén - csakúgy mint legutóbb - ismét a Studio 33-mal karöltve készítették el Formula One sorozatuk 2001-es epizódját, ami bár külalakban nem sok fejlődést mutat a tavalyi kiadáshoz képest (természetesen az azóta eltelt idő alatt nem is kódolhattak egy vadonatúj programot), de azért még mindig a legjobb. Főként akkor tudjuk értékelni a már bevált, bejáratott engine-t, amikor összevetjük a játékot az utóbbi idő többi Forma 1 termésével, mint például az Eidos-féle F1 World GP-vel. A játék grafikája teljesen korrekt, ami mellett viszonylag (az öreg hardver lehetőségeihez képest) sebes képfrissítés biztosítja a száguldás élményét - utóbbi a versenytársakról nem igazán mondható el.

Az "öreg motoros"

Hivatalos Forma 1 adaptáció lévén a játékban természetesen minden a 2001-es idényhez igazodik, kezdve onnan, hogy ismét megjelent a Michelin mint gumiszállító, egészen a friss átigazolásokig - Montoya így immár a Williams csapatnál van jelen, míg Jensen Button a Benettonnál, Nick Heidfeld pedig a Sauber istállóhoz csatlakozott. Az üzemmódok nagyjából már ismerősek lehetnek tavalyról. A játék Arcade módjában kapunk egy hitelkártyát, s arra gyűjtögethetünk pontokat, majd azokért vehetjük meg a különböző versenyautókat, amiket aztán - szintén pontokért - egy maximálisan leegyszerűsített szisztéma szerint fejlesztgethetünk. Minél több pontunk van, úgy változik meg a hitelkártyánk színe, s annál magasabb versenyosztályokba léphetünk. A Grand Prix mód magától értetődően jóval komolyabb kihívás: élethű körülmények között kell helytállnunk az egyik tetszőleges csapat színeiben, s megrendezésre kerülnek az edzések és a kvalifikáció is, műszakilag pedig behatóan foglalkozhatunk a kocsi felkészítésével. A bokszból kijövet többek között állítgathatunk a szárnyakon, a gumi típusán, a versenyek előtt pedig a taktikát is megadhatjuk, hogy majdan hányszor kívánunk kiállni. A Grand Prix módon belül van pontokért menő bajnokság, időre menő ún. Challenge mód, és különálló futam, azaz Single Race. A készítők ismét beiktattak egy kis F1 kvízjátékot is, ami az amúgy kellemetlenül hosszúnak tűnő töltési időt kellemetlenül rövidde teszi, szóval egy másodpercig sem unatkozunk.

A vezetés élménye olyan, ahogy már megszokhattuk. Kicsit bővebben kifejtve: szépen fénylő autóval kanyaroghatunk, a blokkoló gumik klassz füsteffektust generálnak, vagyis kellően látványos az összkép. Hozzá kell tenni: ugyanakkor kellően élethű is. A merőben különböző üzemmódok, a változtatható szabályok és időjárás révén a gyakorlottabb és kezdő pilóták is találnak maguknak kihívást - mellesleg a különböző segítségek ki/bekapcsolgatását még menet közben is engedélyezi a játék, így pontosan a tudásunkhoz igazíthatjuk a nehézségeket. (Igaz, a 2000-es kiadás ismerőinek mindez már nem új.)

Nagyon úgy tűnik, hogy a PlayStation hardveréből már a korábbi részekkel is kihozták a maximumot, ezért csodára ne számítson senki. Nagyszerű játék, de nem korszakalkotó - aki valami teljesen új dolgot akar, az kénytelen beruházni egy PS2-be.

Az ifjú titán

Az eredetiség tekintetében a Sony egyik belső divíziója által fejlesztett PS2-es változat megegyezik a PS1-essel: természetesen hiánytalanul megvan a 11 versenyistálló 22 versenyzője, illetve az összes pálya - köztük Malajzia és a még újabb indianapolisi helyszín is. Maga a játék minden eddiginél jobban megközelíti azt, amit igazából, avagy a TV-közvetítéseken F1 címszó alatt láthatunk - bár ez mondjuk el is várható. A rendkívül szapora frameratenek köszönhetően a legapróbb bukkanókat is érezni lehet a pályákon - a pilótánk sisakja a sebességtől függően rezeg, illetve csapódik oldalra a centrifugális erő következtében. Minthogy nagyon klasszul érzékelhető a sebesség, ezáltal viszonylag egyszerű felmérni, mennyivel is érdemes egy adott kanyart bevenni. A játék - ahogy mondani szokás - nagyon játszható.

A Novice nehézségi fokozat a hétköznapi játékosnak tartogat sikerélményt: nyugodtan levághatjuk a kanyarokat, átszáguldhatunk a szegélyköveken, s még ha egyszer-egyszer ki is perdülünk, van időnk visszaállni az első pozícióba. Ugyanezt a következő szinten, az amatőr fokozat pilótáival szemben már aligha tehetjük meg. Már az is elég nagy kiszúrás, hogy eleinte olyan érzésünk lehet, mintha egy jégpályára tévedtünk volna. A gép segítsége nélkül elképesztően érzékeny az analóg irá-

▲ Alacsonyan szállnak az autók: eső van (PS2)

ÖSSZEFOGLALÓ (PS2)

A Forma 1 játékok mezőnyében eddig mindig a Sony-féle adaptáció volt a biztos befutó, PS2-n azonban most jó esély van arra, hogy fölzárkózzon a konkurencia. Az új generációs epizód minden tekintetben csak átlagosnak mondható - reméljük, majd a 2002-es kiadásra kiforrja magát a dolog.

POZITÍVUM
- Remekül irányítható
- Jó gyors a grafikai "motor"

NEGATÍVUM
- Idétlenül törnek a kocsik
- Gyenge kommentátorok

GRAFIKA	72 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	77 %





▲ Hm. Látványosan "kerékbe tört" a karrierem (PS2)



▲ A belső nézetből amúgy sem túl jó a kilátás, hát még ha esik is! (PS)

nyitás: elég csak egy hajszálnyit jobban odataposni a gázra, és már megy is ki az autó fara. (Jóllehet menet közben a pause menüből visszakapcsolgathatjuk a blokkolás vagy kipörgés-gátlót - egy hasonló funkciót ellátó fedélzeti komputert mellesleg a valódi Forma 1-ben éppen mostanában engedélyeztek, szóval ez ugyebár már nem nagyon megy az "élethűség" rovására). Ezek után el lehet képzelni a félprofi és profi szinteket. Utóbbi annyival is keményebb, hogy a többi fokozattól eltérően nem lehet opcionálisan ki/bekapcsolni az olyan dolgokat, mint a zászlók (és büntető szabályok) alkalmazása, vagy a kocsik sérülése. Egy profinak minden nehézségnek meg kell felelnie.

A játékmódok menüje mondhatni konvencionális. Van egy Test Drive mód, aminél céltalanul - pontosabban ahogy a neve is utal rá - az autó tesztelése okán róhatjuk a köröket, azután van a Single Race mód egyegy önálló futam rendezéséhez, és persze lehet bajnokságot is rendezni a World Championship móddal, aminél - és ez mondjuk új dolog - bármikor menthetünk állást. Ezeken kívül találunk még egy Time Attack módot a stopper elleni versenyzéshez, és van egy ún. Spectator mód, aminél mint néző vehetünk részt a versenyeken: hátradőlhetünk a fotelunkban, mint ahogy vasárnap délutánonként szoktunk. Bár egy szimpla nézőnél kicsit több szerepet kapunk, hiszen válogathatunk a különböző TV-s nézetek között, illetve meghatározhatjuk, hogy kit vegyen a kamera.

A játék tervezői igyekeztek minél valósabbá tenni az élményt, ami azonban sajnos csak félig-meddig sikerült. A garázsban például figyelhetjük a többiek eredményeit, s ha szükségét érezzük, javítgathatunk az autónk paraméterein, s teljesen élethű a dolog még abban a vonatkozásban is, hogy egy piros/zöld lámpa tudatja velünk, mikor szabad a pálya. Az viszont már más kérdés, hogy a lámpa nem mindig működik megbízhatóan: például zöld jelzést kapok, mire a bokszutcában előttem halad valaki... A garázsban való várakozásnál az idő gyorsításával is gondok vannak. Noha van ilyen opció, először azt hittem, hogy nem is működik, mert maximum ha dupla olyan gyorsan telnek a másodpercek.

Grafikailag eléggé átlagos a játék: mind a terep, mind az autók igen egyszerű kidolgozásúak. Bár az épületek és egyéb tereptárgyak mind a helyükön vannak, némileg "élettelennek" tűnnek a pályák, s nemcsak azért, mert nézőket csak a tribünökön láthatunk. A kocsikról meg csak annyit, hogy némi túlzással még PS1-en is szebben csillogó autót vezethetünk.

A törésmodellezés is sajnos eléggé távol áll a tökéletestől: a kerék még az apróbb koccanásoknál is leszakad, ellenben a légterelő szárnyak majdhogynem minden körülmény között kitartanak. Meglehetősen furcsállottam továbbá, hogy nincs belső nézet: csak műszerfal nélküli "elülső" nézet, a pilótafülke fölé rögzített kamera, no és a külső nézetek.

A megszokott hang, Murray Walker a PS2-es verzióba is át lett hozva, de ettől függetlenül még a sima PlayStation verziónál is rosszabb a kommentátor. Hanyag hangmérnöki munkáról tanúskodik, hogy még a laikus fülnek is feltűnő, amint az adott szituációkban bevágják a versenyzők neveit a sablon mondatok végére - amik mellesleg igen sűrűn ismétlődnek. Az elhangzó megjegyzések pedig néha a mi drága Palikunkat is megszégyenítő banális ökörségek. (A monacoi alagútból kifelé úgy elszállok, mint a győzelmi zászló, de még csak meg sem említi az esetet, merthogy Alesi épp akkor hagyja el a kijáratot, és erre fontosabb felhívni a figyelmet...) Egyébként Martin Brundle (egykori Forma 1 pilóta) is jelen van szakértőként, de valószínűleg csak azért, hogy a neve ismét ott díszeleghessen a játék dobozán. Nem vicc: átlagban két mondatot ismételget egy-egy verseny során, a futam végén pedig elmondja, milyen szórakoztató küzdelemnek voltunk tanúi - hát ennyit "szakért". Amúgy a PS2-verzió sajátossága, hogy már nem csak angolul van kommentár, hanem francia, német, spanyol, olasz, és még finn nyelven is "beszél" a játék.

Mindent összevetve azt egyáltalán nem mondhatni, hogy a PS2-es Formula One rossz lenne, de elmarad attól a tökélytől, amihez PS1 lehetőségeihez képest a Studio 33 már hozzászoktatott minket. Kissé igénytelennek tűnnek bizonyos dolgok. Például már elvárhatnánk, hogy a díjátadásnál Schumacher ne tűnjön Hakkinen (és a harmadik helyezett) ikertestvérének - bár ahogy ez a rész kinéz, tulajdonképpen ez már nem is meglepő. Szerintem az is kissé idegesítő, hogy a levezető kört mindenképpen végig kell néznünk. Az efféle apróságok - főleg, hogy nem egy van belőlük - igen tudják szúrni az ember szemét. Egy ilyen patinás cím esetén talán nem nagy kívánalom, hogy egy következő generációs változat ne csak annyival újítson, hogy gyorsabb a képfrissítés, meg szebb a textúrák felbontása.

V.Z.
zoli@vogel.hu



▲ Szépen leparkoltam - kár, hogy előzni szerettem volna (PS)

ÖSSZEFOGLALÓ (PS)

A Formula One sorozat hozta a tőle megszokott színvonalat: ismét egy igen színvonalas játékban élhetjük át a Forma 1 izgalmait. Az egy más kérdés, hogy az évadhoz igazított márkajelzéseken és pilótaneveken kívül lényeges fejlődés nincs a legutóbbi részhez képest, így tehát ha a tavalyi szezont feldolgozó változat megvan, akkor tulajdonképpen sok újdonságot nem kapunk.

POZITÍVUM

- **Gyors, izgalmas versenyek**
- **Rugalmasan alakítható körülmények**

NEGATÍVUM

- **Nem szépítgettek, nem újítottak jóformán semmit a már meglévő alapokon**

GRAFIKA	90 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	91 %



Versenyben a LEGOtvarabb címért

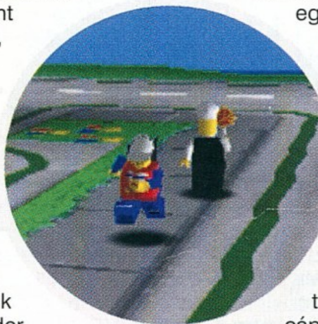
LEGO ISLAND 2

Playstation

Típus	Akció-kaland
Kiadó	LEGO Media
	www.lego.com
Fejlesztő	LEGO Media
Megjelenés	2001. március 30. (PAL)

A LEGO története 1934-ig nyúlik vissza; a régi, fából készült darabkák már régen átadták helyüket a műanyagoknak (nem, ezúttal nem az Army Menek), napjainkban zajlik a következő generációváltás: az elektronika egyre több teret nyer a LEGO világában. A különféle készletekben egyre több a számítógép irányította elem, idén jött ki a Steven Spielberg nevével fémjelzett Moviemaker Set, amiben egy kis kamera is helyet kapott, ezzel készíthetjük el filmjeinket LEGO-városunk lakóiról. A fejlett technológia térnyerése nem állt meg itt, a LEGO külön erre rendszeresített részlege már néhány éve gyártja játékait konzolokra és PC-re.

A programok legújabbika a LEGO Island 2, mely sokkal többet kíván nyújtani, mint méltán elfeledett elődje. Az első részben ismerkedhettünk meg Pepperrel, a pizzásfiúval, akit a sors arra predesztinált, hogy gond esetén megmentse városát. A második részben ismét vele kell ügyködnünk, ezúttal a végletekig és megmásíthatatlanul gonosz Brickster ellen kell felvennünk a harcot több LEGO-világon keresztül. A játék leginkább egy hosszú mesére emlékeztet, amit egy LEGO-val játszadozó gyerkőc talál ki a maga szórakoztatására, annyi különbséggel, hogy nem annyira interaktív. A történet eszementen eklektikus, az egyes részfeladatok között néha semmilyen összefüggés nem található. Először kilenc pizzát kell kihordanunk városunkban - a könynyűnek hangzó küldetés egyike a legnehezebbeknek, köszönhetően annak, hogy néhány célpont hajlamos a császkálásra, ergo mindenkit meg kell szólítanunk, hátha ő is megrendelő. Ezután a polgármester új feladatot ad: a börtönben őrzött rabnak, Brickstemek kell leszállítanunk egy extracsípős tésztakorongot, természetesen ennek végrehajtása során szökik meg a plasztik-pernahajder. Mivel ő annyira de annyira gonosz, nem is nyugszik addig, amíg egy a rendőrség tulajdonában levő repülő felszerelés segítségével el nem jut a sziget vezérlőterméig (?), a Constructopedia-ig, és azt saját irányítása alá nem veszi.



Innentől kezdve Pepperen áll vagy bukik minden: több LEGO-világon (a "normál" szigetről motorcsónakkal kell átmenni a középkori univerzumba, később eljuthatunk az űrbe is és az őskort is feldúlhatjuk) át kell üldöznünk a gonoszt, amíg utol nem érjük, és természetesen helyre nem rakjuk. Mivel a Constructopedia immár az álnok gengszter irányítása alatt áll, minden épület megsemmisült a környéken, ezeket úgy tudjuk "újraépíteni", hogy megtaláljuk a tervrajzokat, amiket lobogó papírdarab jelképez. Először ezt igen könnyű megtenni, hiszen csak a nagyobb dombok csúcsán kell körbeszimatolni, később azonban már bonyolultabb lesz, különféle alfeladatokat, minijátékokat kell megnyerni értük: egyszer a tengerben kell búvárkodnunk egy darabért cápák és különféle csapdák között, másszor egy lovagot kell legyőzni bajvívásban (tiszta Defender of The Crown!). A programban összesen 18 ilyen aljáték van, ezek nagy része sajnos igen kevéssé élvezetes, sőt, néhányuk olyan nehéz, hogy egy kisebb korú gyermeknél igen hamar előidézheti a hiszti néven ismert lelkiállapotot (ha már tizenhetedszer sem sikerül a cápa mellett felhozni a kis LEGO-darabot mielőtt elfogy az oxigén, az tényleg igen frusztráló tud lenni). Igaz, van köztük pár jópofa is, a bajvívást elég jól megoldották, és a dino-lovaglás is igen szórakoztató. A programban elakadni vagy meghalni nem lehet, ez valószínűleg azért van, hogy senkit ne érjen súlyos megrázkódtatás, amit esetleg egy Game Over felirat jelenthet.

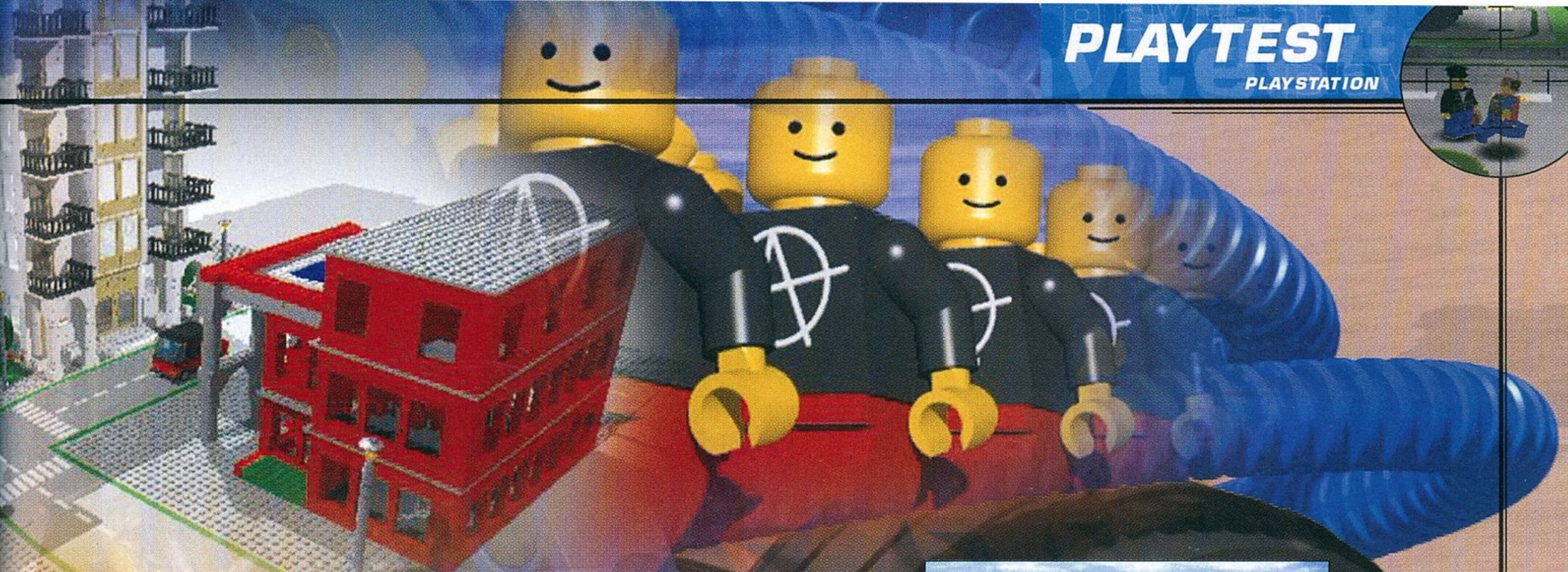
A gyengécske történetet és az idegesítő küldetéseket meg lehetne bocsátani, ha a kivitelezés jó - vagy legalább elfogadható - lenne. Nem az. Nagyon nem az. A játékot megpillantva többen érdek-



▲ Fittyet hányva a gravitációra...



▲ Pepper Tony Hawk babérjaira tör



lődtek, hogy honnan sikerült '95-ös alkotást tesztelésre megkaparintanom, és ami azt illeti, ez még dicséretnek is elmenne, olyan pocsékul csinálták meg a programot. Az még rendben is lenne, hogy nem néz úgy ki, mint valamelyik "nagy" program, senki nem várt el Silent Hill-es háttereket, Final Fantasy-minőségű zenéket, vagy Tekken 3-at idéző mozgásokat, de a prezentáció még így is mellbevágó.

Hősünk, Pepper olyan idióta mozgáskultúrával rendelkezik, ami már túl van a nevetséges kategórián, és jócskán benne van a siralmasban - és akkor még nem is beszéltünk a fejéről, ami leginkább egy dundi mézesbödönre hasonlít. Ha elindulunk, akkor a program randomrendszerrel (a tudományos megfogalmazás jelentése: vagy-vagy) dönti el, hogy a járás animációját megkapjuk-e, vagy csak siklunk, mint próbababa a jégen. A többiek kidolgozottsága még ennyire sem jó: a LEGO-szigetet csak borostás fickók, és dagadt nők népesítik be.

Ha túltettük magunkat a sokkon, amit karakterünk egész képernyőt elfoglaló lepényképe jelentett, akkor ideje felkészülni a következőre: nézzünk körül a környezetünkben. Azon túl, hogy a készítők láthatólag hadilábon álltak a poligonokkal, mint játékkészítési alapanyagokkal, és minél kevesebbet kívántak beereszteni produktumukba, láthatólag a textúrák sem hosszas művészi előkészítő munkálatok alapján születtek, hanem egy tehetségtelen ember alkotta őket pár perc alatt. Az előzetes koncepció az lehetett, hogy úgy próbálják meg felépíteni a játékot, mintha minden LEGO-kockákból készült volna: a fák még viszonylag jól néznek ki, hiszen olyanok, mint amikkel gyermekkorunk egy részét töltöttük. Ezzel valószínűleg elfogyott a csapat lelkesedése, néhány virágot ugyan sikerült ezzel a megoldással létrehozni, később azonban már jártányi ereje sem maradt a fiúknak, és ahelyett, hogy holmi poligon-növényekkel bíbelődtek volna, színes pacákat pingáltak a földre, és kinevezték azokat is virágoknak. Talán ezután nem meglepő, hogy Pepper rengetegszer tűnik el egy hegy mélyén, vagy a játék dobozán hirdetett "gyönyörű speciális effekteknek" nyoma sincs.

Erős gyomrú emberek talán még megbirkóznának a vizuális környezetszennyezéssel, aminek bátran lehet nevezni a programot, de amint elkezdenének játszani a LEGO Island 2-vel, egy újabb problémával találják magukat szembe: az irányítás - talán, hogy ne lógjon ki a többi komponens közül - szintén ócskára sikerült: hősünk pár másodperccel később reagál a kontrollerre, mint kellene, és ha ez idő alatt türelmetlenül nyomkodjuk a gombokat, akkor bánatosan nézhetjük végig, ahogy ezen akaratlan utasítások közül is végrehajt néhányat. Az különösen mókás, hogy Pepper minden területen 90 fokos szöget zár be a földdel, még akkor is, ha az egy szakadék, viszont képes hasraesni ötcentis vizekben.

A grafikai minimalizmushoz közepes, tingli-tangli zene járul, igazán ez már nem oszt, nem szoroz a játék megítélésében. Összességében elmondható, hogy egy bizonyos kor felett a játék élvezeti értéke vetekszik egy végbéltükrözésével - nem feltétlenül érdemes rá beruházni.

Grath
grath@mail.datanet.hu

▲ Felgyorsulunk, és a NASA csúcsgépe összeomlik



▲ Kicsit egyenlőtlenek az esélyek, de azért nekimegyünk



▲ Fényképalbumba illő pillanat: az első tervrajz megvan

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy LEGO-s játékból sokkal többet is ki lehet hozni, mint ezt a vacakságot. Elpuskázott lehetőség, valószínűleg csak akkor fog nagy eladásokat elérni, ha ingyen csomagolják LEGO-s dobozokhoz. Remélhetőleg a fejlettebb hardverek fejlettebb LEGO-játékokat hoznak majd magukkal...

POZITÍVUM

- A minijátékok feldobhatnak egyeseket
- Inger-, és LEGO-szegény környezetben levő gyerkőcöknek tetszeni fog

NEGATÍVUM

- Rettentő pocsék megvalósítás
- Az igazi LEGO sokkal jobb
- Tízéves kor felett semmi élvezet nincs benne

GRAFIKA	56 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	67 %



A szivárvány minden színében

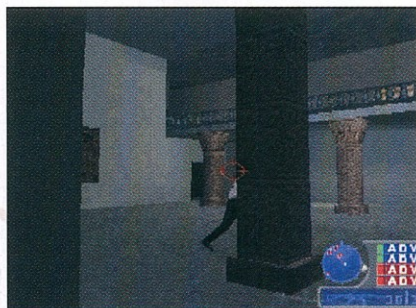
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR



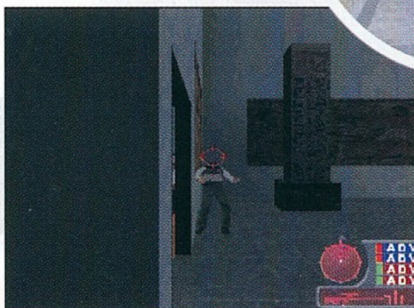
Playstation	
Típus	Kommandós
Kiadó	Ubi Soft
	www.redstorm.com
Fejlesztő	Red Storm / Saffire
Megjelenés	2001. március 28. (NTSC)
	2001. május 18. (PAL)

2001-et írnak abban a Tom Clancy által kitalált alternatív világban is, ahol a Rogue Spear játszódik. Ez a világ - ha lehet - még ziláltabb, mint a miénk. Háborúk, zűrzavar és pusztítás söpör végig a világon, terroristacsoportosulások tartják rettegésben a szabad világ polgárait. A növekvő fenyegetés hatására alakult meg a Rainbow kódnevű nemzetközi terroristaelhárító egység, amelynek tevékenységében immáron második alkalommal vehetünk részt - már legalábbis PlayStationünk segítségével. A játék egy taktikai elemekkel felspécizett 3D-s, úgynevezett first-person shooter, ám a hangsúly nagyon is a taktikán van, ugyanis a küldetések sikeres végrehajtásához szükségeltetik az alapos tervezés és a tervek precíz végrehajtása. Ha csak úgy á la Quake és társai (fegyvert lóbálva és veszettül lövöldözve) próbálkozunk, sok sikerben nem lesz részünk. Nem csak a gyors reflexeinkre, hanem némi agymunkára is szükségünk lesz, ha sikerrel akarjuk vezetni a Rambokat - izé, a Rainbowkat.

A főmenüből választhatjuk ugyan a Quick game opciót, ám ez azt jelenti, hogy egy előre összeállított csapattal és tervvel kezdünk neki a küldetésnek, és ez annyira azért nem egy szerencsés dolog, hiszen a csapat, a fegyverzet és a terv összeállítása nagyon fontos: simán elbukhatunk egy küldetést, ha nem a megfelelő fegyverzet vagy felszerelés van nálunk, illetve a terv nem működőképes. Inkább kezdjünk neki a campaign üzemmódnak. A feladatra kiválasztott embereket a felfegyverzésük és felszerelésük összeállítása után teamekbe kell osztanunk, és ki kell jelölni az általuk végrehajtandó feladatokat. Például: míg az egyes egység a földszinti termeket tisztítja meg a terroristáktól, a második csapat az emeleten kapja el az egyes egységre veszélyes orvlövészeket, majd a két team - jó esetben - az előtt a szoba előtt találkozik, ahol a túszokat tartják fogva, és együttes erővel mentik ki a foglyokat, miközben semlegesítik a terroristákat. Ez így papíron egyszerűen néz ki, ám a "valóságban" ritkán lesz ilyen egyszerű dolgunk. Miután egyszerre több csapatot vezetünk bevetésre, ám egyszerre csak egy embert irányíthatunk, a többi emberünket AI fogja irányítani, ami néha nagyon gyengén tud muzsikálni. Láttam már olyat, hogy az egymásban elakadt kommandósokat nevetve lőtték agyon a terroristák, illetve a sarkok mögött lapuló ellenséget szokták sűrűn nem észrevenni. Ilyenkor hallhatjuk a rádióból azt a kellemetlen "Man down! Man down!" értesítést, és ebből tudhatjuk, hogy a Bravo teames bajtársak már nem fogják az emeleti orvlövészeket kiiktatni, úgyhogy valószínűleg az adott pályán lesz még egy próbálkozásunk. Ha a legnehezebb nehézségi fokozatot választottuk, akkor abban az "élményben" lehet részünk, hogy dühöng a realizmus, és már egy bekapott lövéstől is emberünk az ibolya heves alulról történő szagmintavételezésébe kezd, ám a legkönnyebb fokozaton sem bír ki golyóálló mellényünk kettőnél több skulót, a harmadik találat után jön a "Man down!". Ez pedig igen kemény dolog, ha azt vesszük, hogy egy PlayStation-kontrollerrel kell ebben a játékban navigálni. Nagyon lassú a fordulás és a célkereszt mozgatása, és ezen nem is lehet sajnos állítani. Azt, hogy egy szobába belépve jobbra és/vagy balra fordulva körülnézünk, majd ha van ott ellenség lelőjük - nos, ezt nyugodtan felejtsük el, mert ilyesmire nem lesz időnk, míg mi a célt keressük, szitává lőnek. Érdemes oldalazva bemenni a szobákba, hogy ha tudjuk merről várható támadás, rögtön arra nézzünk. A fegyverek váltása és újratöltésük is időbe telik, ezért ügyeljünk rá, a terroristák igen unfair módon nem várják meg, hogy kiürült fegyverünket újratöltsük. Azt már említettem, milyen



▲ Hát itt igencsak kilóg a lóláb



▲ Bumm a fejbe - halott vagy, haver!

BARÁTOK KÖZT

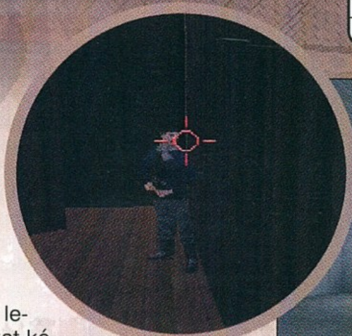
	PlayTime! teszt	
Medal of Honor	01/02	81%
Spec Ops PT	01/04	74%
Rainbow Six Rogue Spear		

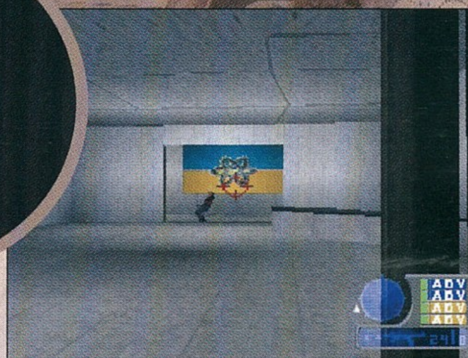
gyengén muzsikál az AI, ha a kommandósaink irányításáról van szó, szerencsére ez a terroristák irányítására is igaz, ha egy szobából a három terrorista közül kilövünk egyet, a másik kettő általában nem figyel rá oda nagyon, nem keres fedezéket, hanem áll tovább a helyén, mintha mi sem történt volna. Az irányításra leginkább az analóg karok alkalmasak - pontosabban ezek a legkevésbé alkalmatlanok - a gombokkal való irányítás teljesen reménytelen. Az a gond, hogy az olyan játékokban (pl.: Medal of Honor), ahol van X életerőnk, ami Y mennyiségű sebesülés után fogy csak el, valamint gyógyítócsomagok felvételével karban tartható, egy ilyen szuboptimális irányítás még elmegy, ám egy ilyen komplex és nehéz játék esetén már elgondolkozik az ember, hogy ennek a programnak van-e létjogosultsága PlayStationön. Nem állítom, hogy a játék teljesen játszhatatlan lenne, ám az élményt erősen csökkenti az irányítás bénasága.

A játék grafikája igen vegyes benyomásokat kelt az emberben. Míg a kommandósok és terroristák 3D modelljei és animációi rendben vannak, addig a pályák textúráiról ez már nem mondható el. Villogó, nem illeszkedő, el-eltünedező textúrákban akadhat meg szemünk, szinte minden pályán, ráadásul a textúrák választéka és a kidolgozottsága is elég siralmas, a többi hasonló jellegű, nemrég megjelent játékokhoz képest. Ellenben hanghatásokra nem lehet panasz, mindvégig hozza azt a hangulatot, amivel a játék többi aspektusa adósunk marad, bár az állandó "Man down!"-tól egy kicsit borsódzott a hátam. A játék tartalmaz egy osztott képernyős kétjátékos üzemmódot is, ám ebben a játékban, ahol annyi mindenre kell figyelnünk, és már egy észre nem vett terrorista is végzetes lehet, a látószög ilyen mértékű beszűkülése még tovább ront az amúgy is elég gyenge játszhatóságon.

Vannak olyan játékok, amikből egyszerűen nem lehet jó konverziókat készíteni. A Rogue Spear eredetileg egy PC-s játék, amikor szóba került a PlayStationra történő portolása, elgondolkodhattak volna a fejlesztők azon, hogy a PlayStation lehetőségei elegendőek-e a konverzióhoz. A játékot a PC-verzióhoz képest lebutították - leginkább a játékosok kárára (gondolok itt a tervezés leegyszerűsítésére), miközben a feladat és a játék jellege ugyanaz maradt. Megoldást talán a "realizmus" csökkentése jelentett volna, más kérdés, hogy akkor ez már nem ugyanaz a játék lett volna. Hiába az autotarget, ha egyszerűen nem tudunk "odaérni" a célponthoz az irányítás bénasága miatt - és sajna ilyenkor potyognak a kommandósok, mint a túlérett barack. Volt olyan pálya, amit mindennemű tervezés nélkül, egyszerre csak egy emberrel kommandózva kevesebb veszteséggel csináltam meg, mintha a default tervet hajtottam volna végre, és ez elég sokat elárul a tervezés és az AI hibáiból. Grafikai téren sem alkottak valami maradandót a fejlesztők, úgyhogy túl sok dolog nincs, ami a játék megvétele és végigjátszása mellett szólna. Hacsak nem vagyunk kiéhezett rajongói ennek a stílusnak, nem hiszem, hogy ez lenne az a játék, amivel érdemes lenne foglalkoznunk.

Draco
draco@interware.hu





▲ Kis barátunk megpihen!



▲ Színházba megyünk, s a belépőnk garantáltan hatásos lesz



▲ A nézet megtévesztő - az ott a mi hullánk...



▲ Check in megvolt, poggyász rendben, irány a gép!

ÖSSZEFOGLALÓ

A PC-n sikeresnek bizonyult játék playstationös változata. Kommandósok vs. Terroristák - népszerű téma, ám a megvalósítás igencsak döcögősre sikeredett. Ha ennyire nem megy, nem kéne erőltetni - ez a játék egyszerűen nem való a PlayStationre.

POZITÍVUM

- A hangulat
- A fegyverek

NEGATÍVUM

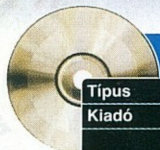
- A körülményes irányítás
- A mesterséges (un)intelligencia

GRAFIKA	52 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	68%



STRIKERS 1945

Figyelem! Légiveszély!



Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Agetec
	www.agetec.com
Fejlesztő	Psikyo
Megjelenés	2001. március (NTSC)

Megnyugtató tudni, hogy, ha már más nem is, egyes szórakoztató elektronikai cégek még gondolnak a stresszes hétköznapok taposómalmában meggyűrődött agyvelőnkre, az Agetec legalábbis megtett minden tőle telhetőt e nemes szervünk kímélése érdekében. A Psikyo csapata által kifejlesztett, Japánban már korábban megjelent játékot, a Strikers 1945-öt sok mindennel meg lehetne vádolni, de azzal semmiképpen sem, hogy különösebben igénybe venné a játékos(ok) szürkeállományát (leszámítva a látókérget, és a gamepad kezelő központot). Az idén piacra került program ízig-vérig klasszikus 2D-s shoot'em up: egy kis repülőgépet irányítunk felülnézetben a folyamatosan lefelé scrollozó háttér előtt, az ellenséges lövedékek közt lavírozva, lelőve mindent, ami szemmel láthatóan elüt a háttértől.

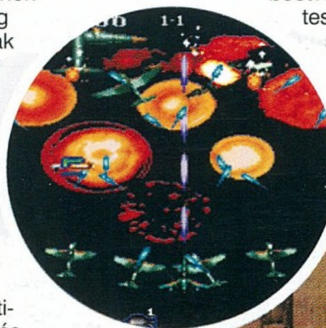
Feladatunk a II. világháború egyes eseményeit - néha enyhén szólva, kissé ostobácska módon, leegyszerűsítve - feldolgozó küldetések (pl. Erwin Rommel bunkerének megsemmisítése) teljesítése, ami kvázi a túlélést jelenti. Az összesen nyolc kaland során a megszokott sémát követve egyre nehezebb akadályokat gördítenek utunkba, természetesen a pályák végén az elmaradhatatlan főellenségekkel. Galád ellenfeleink orrára koppintásához hat gépmadár közül választhatjuk ki a stílusunkhoz legjobban passzolót, a korhű Lightningtól a meghökkentő nevű Pancake-ig különféle típusok állnak rendelkezésünkre. Elvileg a speciális fegyverekben különböznek egymástól, ám tapasztalni fogjuk, hogy a játék nem túl bonyolult szerkezete miatt nagyjából ugyanúgy kell harcolni mindegyikkel, így gyakorlatilag csak a neveikben és megjelenésükben van lényeges eltérés.

A jó ügy diadalra viteléhez némi segítség is kapható, mégpedig bombák és fegyver erőnövelők formájában. E praktikus kiegészítők nagymértékben megkönnyítik áldozatos szolgálatunkat, az erőnövelő - meglepő módon - járgányunk tűzerejét fokozza, míg bombáinkat felhasználva némely szövetséges légi egység hathatós támogatását élvezhetjük, akik elég tisztességesen tisztítják meg a harcmezőt kellemetlenkedő ellenfeleinktől. Tanácsos viszont a pályavégi barátainkra tartalékolni különleges fegyvereink erejét, ugyanis ők, koszorús költőnk szavaival ellentétben, eléggé drágára tartják rongy életüket, és kegyetlenül próbára teszik manőverezési és gombnyomogatási készségeinket. Ráadásul magasabb szinteken már pálya közben is találkozhatunk egy-két legalább ennyire makacs alakkal, arról meg nem is beszélve, hogy összesen csak háromszor jöhetünk vissza az örök vadászmezőkről, szóval csak csínján a szuperfegyverekkel! Bárki bármit is mond, a shoot'em upoknak is megvan a helye táguló univerzumunkban, még ha egyesek szerint e hely a legközelebbi szemetesben található. A Strikers 1945 műfaja bárgyúságától eltekintve egész élvezhető kis játék, és ezért főleg az állandó akció, valamint technót és komolyzenét egybeötvöző muzsikája a felelős. Ha nem teszszük túl magasra a mércét, a siker nem marad el, hiszen néhanapján a faék is jó szolgálatot tehet...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Kicsi a bors, de hátulról támad





▲ Hát igen, a profik repülőn rabolnak vonatot



▲ Így lesz a repülő erődből zuhanó erőd...



▲ Hová ilyen sietősen?!

ÖSSZEFOGLALÓ

Vitathatatlan tény, hogy a Strikers 1945 nem fog eladási rekordokat döntögetni, mindenesetre érdekes kísérlet a klasszikus stílus felélesztésére. Leginkább az igazi, keményvonalas shoot'em up rajongóknak készült, de ígéretes szórakozást nyújt mindazoknak is, akik unalmas szabad óráikban ki szeretnék kapcsolni második legfontosabb szervüket...

POZITÍVUM

- kihívást jelentő nehézségi fokozatok
- érdekes zene
- agy nélkül is simán játszható

NEGATÍVUM

- lehetne több pálya
- bárgyú küldetések
- sajnos ide tényleg nem kell agy

GRAFIKA	70 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	68%

2 nfsc

SHOOTER SPACE SHOT

Zűr az űrben

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Agetec
	www.agetec.com
Fejlesztő	A1 Games
Megjelenés	2001. április (NTSC)

A jól sikerült Space Invaders annak idején kiürítette a világ aprópénz készleteit, új tízpennys, centes és yenes érméket kellett nyomni, a kiskorú lakosság ugyanis egyszerűen a játéktermekben álldogáló automatákba hajigálta a nemzetgazdaság eme legkisebb, ámbár még kézzelfogható manifesztációit. A rendkívül egyszerű játék, melyben oldalazva ki kellett térni az idegenek vízszintes sorokban egyre lejjebb animáló sorai és azok lövedékei elől, miközben az összeset elpusztítjuk vad golyózáporunkkal, az idők során egyre több klón megírására késztette a sikerén fellelkesült programozókat. A játék és hasonszőrű társai később külön kategórianevet kaptak: megszületett a shoot 'em up ("lődd le őket!"), aztán gyarapodott és sokasodott.

Úgy tűnik, a klasszikusok fénykorát éljük, legalábbis az Agetec üzletpolitikája minden jel szerint erre épít. A Strikers 1945 után alig egy hónappal dobták be a köztudatba a sokatmondó, Shooter Space Shot névre hallgató terméküket.

A játék természetesen a 3D shoot'em up műfajra jellemző követelményei, a grafika és az állandó akció mellett szemmel láthatóan a modern kulturális elvárások fazonigazításain is átesett, azaz nyakon lett öntve az elmaradhatatlan manga-szósszal. Különös módon e művelet határozottan érdekessé tette a játékot, a képregényszerű momentumok jóleső szüneteket hoztak a folyamatos darálásba. Bár a videójelenetekből kibontakozó történet valószínűleg nem lesz esélyes induló az idei irodalmi Nobel-díj kiosztásánál, azért egészen élvezhető a cselekmény, már ha a cyberpunk lelkes rajongótáborát öregbítjük. Ahogy az már lenni szokott, a jó és a rossz örök harcát nézhetjük és harcolhatjuk végig, amúgy nem kell mondani melyik oldalon. Amúgy japán módra, e küzdelmet természetesen tinédzserek vívják elképesztő tűzerejű fegyverekkel, a gigantikus harci egységekkel bíró, az univerzum békéjét fenyegető birodalom ellen. A Birodalom fegyvergyártásának beszüntetése hárul a nyakunkba, bevetéseink során a kétsebességű háttér előtt hánykolódó kis űrsiklónkkal manőverezve mutathatjuk meg a gonosz impérium csatlósainak, hogy a feltétlen hűség bizony nem mindig kifizetődő tulajdonság. A demonstráció sikeréhez járművünk elégséges fegyverzettel rendelkezik, amely kellő határozottsággal irányítva még a legkeményebb ellenfeleinknek is jelentősen tud ártani. Adott először is három fedélzeti plazmavetőnk, amelyek széttárásával, illetve összecsukásával koncentrálhatjuk vagy éppen ellenkezőleg, szórhatjuk akár magunk mögé is az áldást. Célkövető rakétáink valószínűleg csak az ötlet kedvéért szerepelnek a programban, hatékony használatukhoz ugyanis radarunk segítségével minél több eltörölni kívánt objektumot be kell fognunk, viszont e művelet közben kényszerű tűzszünet állapotában leledzünk, míg a plazmaágyúink már kétszer is letakarították volna előttünk a terepet. Harmadik fegyverünk, a nagyteljesítményű lézernyaláb ezzel szemben a legszeretetreméltóbb fegyver a játékban, a főellenségek lealázásakor legalábbis garantáltan kedvenc műszerünkké válik. Minden létező ellenfelet azonnal eltöröl orrunk elől, kivéve a szintek végét őrző monstrumokat, amiken azért még így is dolgoznunk kell egy csöppet, de hát a könnyű győzelem nem dicsőség. Pusztító erejének titka hatalmas energiájában rejlik, azonban e hatás sajnos nemcsak ellenfeleink páncélzatán, hanem saját ágyúnkon is érvényesül, így csak korlátozott ideig lehet egyfolytában működtetni.

Fegyverzetünk rendeltetésszerű használatát elsajátítva, nincs más dolgunk, mint megkezdeni hősies tevékenységünket, és mind a hét pályán felszámolni a nem kis mértékű ellenállást. A shoot'em up fanatikusoknak ez bizonyára hosszú távon sem lesz fárasztóan unalmas, a többieknek meg éppen itt az ideje, hogy végre megszeressék a dolgot.

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ Célpontok beméрve...



▲ Darálót bekapcsolni!



▲ A homokozó sem maradhatott ki a háborúból

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Agetec bebizonyította, hogy a klasszikus shoot'em up műfajt is lehet igényesen művelni, csak elhatározás kérdése az egész. A Shooter Space Shot a kategóriája követelményei, a grafikai megoldások és az állandó akció mellett még animációkkal megtűzdelt történettel is rendelkezik, üdítő jelenetekkel frissíti fel az állandó darálásban megfáradt idegeket. Bízvást ajánlható műfaj rajongóinak, nem fognak csalódni benne.

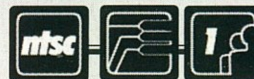
POZITÍVUM

- Átlagosnál jobb grafika
- Videóbetétekkel illusztrált történet
- Reális nehézségi szint

NEGATÍVUM

- A zenei aláfestés egy kissé vérszegény
- A több játékos üzemmód nagyon hiányzik
- A reflexeken kívül mást nem nagyon igényel

GRAFIKA	76 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	75%



Atomtenger alatt járok

SUBMARINE COMMANDER



Playstation

Típus	Szimulátor
Kiadó	JVC
	www.jvc.com
Fejlesztő	Victor Interactive
Megjelenés	2001. április (PAL)

Ha így folytatjuk környezetünk rongálását, előbb vagy utóbb végünk lesz, mint a botnak. Legalábbis ezt hangoztatják a komoly elmék, amelyet már minden jóravaló kormányzat komolyan is vesz. Szakadozó ózonpajzs, globális felmelegedés, egyre zsugorodó esőerdő, pusztítjuk a bolygónkat rendesen, holott már mindenki számára világos, hogy súlyos következmények árán.

Az igazsághoz persze hozzátartozik az el nem hanyagolható tény is, hogy környezetünket szennyezni sokkal kifizetődőbb, uram bocsá' nyereséges vállalkozás, mint megvédeni. A tisztítás költségeinek megspórolásán túl, például gondoljunk csak bele, mennyi naptej fogy az egyre növekvő ózonlyuk miatt...

Arról nem is beszélve, hogy e kérdések jelentik a média egyik aranytojást tojó tyúkját, hiszen a közelgő katasztrófánál csak az élő adásban bemutatott emberölés növeli jobban a műsor nézettségi rátáját. Ezek után nem csoda, ha a szórakoztató elektronika is felsorakozik a környezetszennyezésből lét akasztók táborába. A Victor Interactive fejlesztőcsapatának nemrégiben készült munkája, a Submarine Commander is pontosan e világvége hangulatot lovagolja meg.

A huszonegyedik század nem mindenkinek váltotta be reményteljes álmait. Az emberiség a Pokémon után másodszor is globális merényletet követett el önmaga ellen, mikor is fittyet hányt a látszólag felesleges környezetvédelemre. A bolygó átlaghőmérsékletének emelkedése alaposan megfogyatkoztatta a sarki jégmezőket, lehetőséget nyújtva a derék tibeti szerzeteseknek, hogy a pecázás meditatív élményét végre ők is kiélvezhessék. Persze a civilizáció elenyésző hányada telepedett ilyen magasságokba, így a lakosság legnagyobb része a víz alá kényszerült, a pechesebbek búvárfelszerelés nélkül. (Már megint a halak járnak jól...) Szerencsére az ember alkalmazkodó fajta, így az új világ kihívásait viszonylag zökkenőmentesen oldotta meg, egyre-másra alakultak a különböző víz feletti, illetve alatti kolóniák. A becsületes túlélők mellett természetesen nagy létszámban jelentkeztek az egzisztenciájukat cseppet sem halászatból biztosítani szándékozó erőszakoskodók is, valamint a békés népek intézményesített szervezete a Szövetségi Erők néven bejegyzett modern rendőrség is.

Itt jönnénk be mi is a képbe, mondanom sem kell, hogy a jófiúk oldalán. A Szövetségi Erők egyik tengeralattjárójának zöldfülű parancsnokaként egy ismeretlen kilétű, ámde annál egyértelműbb szándékú úriember a miénknél sokkal durvábban felszerelt járművével vívott tűzharc kellős közepébe csöppenünk. Miután sikerül valamilyen csodával határos módon elkergetnünk, ne adj' isten, elsüllyesztenünk, kezdődik is valójában a játék, rábukkanunk jövendőbeli bázisunkra.

Aki nem adta fel a kezdeti nehézségeknél, tapasztalni fogja, miért is tartom képregény-szimulátornak a programot. A játék két nagy részre tagolódik ugyanis, egyrészről vannak az akcióelemeket képviselő küldetések, másrészt bázisunkon lezajlik a magvas történet, mégpedig a Dragonball, valamint a Pokémon által bizonyítottan jól bevált és eladható formában.

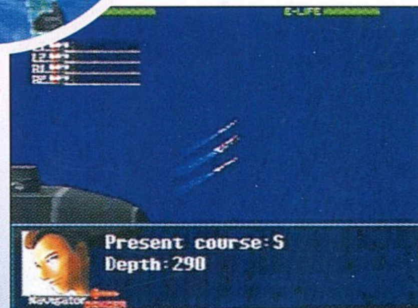
Az események középpontjában a fúrótoronyra hajazó kolóniát irányító Dokkmester névre hallgató hölgyemény áll, aki rendkívül szimpatikus módon az emberiséget szeretné kimenteni az örökös háború poklából. Ehhez természetesen ballisztikus atomrakétákra van szüksége, no meg arra, hogy egy bátor kis csapat lecsapja a vizek biztonságát veszélyeztető garázda elemeket, és megtalálja az esetleg létező szárazföldet. Felbukkan még a csatornarendszerben egy további érdekes figura, aki az esetek legnagyobb hányadában az előbbi hölgy diktátori ambícióira hívja fel figyelmünket. Tőlük fogjuk kapni küldetéseinket, amelyek elvileg szervesen illeszkednek a történet füzérébe.

A bázis helyt ad még járművünk fejlesztésére és feltöltésére alkalmas épületeknek, valamint az





▲ Torpedók a zsilipben, kapitány!



▲ ...és tűz!





▲ Kérek szépen huszonöt deka Harpoont szeletelve!

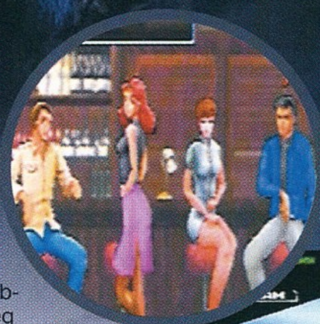
elmaradhatatlan kocsmának és a pénzváltónak. A parts shopban vásárolhatjuk meg - a sikeres küldetésekkel keresett pénzünkön - tengeralattjárónk képességeit fejlesztő felszerelést, a torpedóárus lányánál pedig értelemszerűen az elpuffogtatott fegyvereket pótolhatjuk, meglehetősen drága áron. Az állandó vásárolgatásban kiürült malacperselyünket gyakran a pénzváltónál tölthetjük meg kissé, aki a küldetések során a lelőtt ellenségektől zsákmányolt, néha az idiotizmus fogalmát kimerítő cuccok (zsebóra, zongora, sőt ejtőernyő!) legfontosabb felvásárlója, bár ő is atomfegyverekért rágja állandóan a fülünket.

Miután beszereztünk mindent, amit szükségesnek éreztünk, a Sortie bunkerben állomásozó hajónkkal már merülhetünk is - már ha eljutottunk idáig a történetben. Most következik a magyarázata annak, hogy miért is képregény ez igazából. Addig ugyanis nem merülhetünk le, amíg nem kaptunk küldetést, viszont azt csak a történet bizonyos pontján vágják a fejünkhöz. Ehhez mindenkivel beszélgetni kell, különben egyszerűen nem halad előre a játék, és nem bukhatunk alá a hívogató mélységbe. Nem kell különösebben magyarázni, miért is megy ez egy idő után egyre jobban a szimulátorral játszani kívánók idegeire.

Ha megvan a szokásos képregény adagunk, végre megismerkedhetünk a játék izgalmasabb részével, a tenger alatti csata világával. Ez tényleg jól megkonstruált, és néha zavarba ejtően hiteles. Szimulátorban jártasok hamar otthonosan mozognak majd, ám a víz birodalmában van néhány apróság, amelyről nem szabad elfeledkeznünk.



▲ A Sárga Tengeralattjáró 2.0 változata



Például a víz igen sűrű anyag, a levegőnél legalábbis sokkal inkább, így ha elég magas a felettünk álló vízoszlop, hamar megismerkedhetünk az összeroppanó dió keserű sorsával. Szóval, mindig ügyeljünk mélységjelzőnk állására.

Másrészt víz alatt a hang segítségével tájékozódunk, és ellenfeleink is így vesznek észre minket, arról nem beszélve, hogy a torpedók is így követik a célt. Hangradarunk lesz tehát a szemünk, amely széles, illetve fókuszált formában működik. A fókuszált verzió képes azonosítani az előttünk úszó testeket, ám ezzel mi is felhívjuk magunkra a figyelmet. A széles nem árulkodik pozíciónkról, ám ez nem képes semmit sem azonosítani, csak erre hagyatkozva könnyen előfordulhat, hogy megátalkodott ellenfelünk helyett egy jobb sorsa érdemes bálnába eresztjük bele torpedónkat. Ugyanakkor minket is hangunk alapján fülelnek le, így gyakran szorulunk a kikapcsolt hajtóművel történő navigálásra, ha lopakodni akarunk. Viszont nem érdemes arról sem megfeledkezni, hogy tolóerő nélkül nem tudunk kanyarodni, ami tökéletesen kiszolgáltat az ellenség kényére-kedvére, a torpedóiról már nem is beszélve.

A szimulátor rész tökéletes lenne, de a készítők a jelek szerint a képregény szerelmesei. Nem tudom, milyen megfontolásból, de minden egyes tüzelés alkalmával a kamera külső nézetre vált, megmutatja a támadó hajót, illetve a lövedékeit, ugyanakkor a játék megy tovább, így simán kiúszik a cél a kezünkből, akarom mondani, a vizünkből. Egynél több ellenfél esetén gyakran totális káosz az eredmény, legalábbis, amíg hozzá nem szokunk ehhez a látványos, ámde igen nagy baromsághoz.

Minden felsorolt hiba ellenére, azért a Submarine Commander mégiscsak élvezhető játék, különösen a szimulátorok szerelmesei számára fog örömteli órákat szerezni. A konzol képességeit feszegető grafika, és az élethű szimuláció izgalmas kombinációt eredményez. Nem értem, miért kellett bele a Pokémon vonulat.

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Az életbiztosítójuknak ma rossz napjuk lesz



▲ Azt hittem, a gőzhajókat már rég kivonták a forgalomból...

ÖSSZEFOGLALÓ

A Submarine Commander minden hibája ellenére egy jól eltalált szimulátor, a műfaj kedvelőinek mindenképp ajánlható. Aki emellett még a mangát is kedveli, biztosan nem fog csalódni benne, bár nem vitatható, hogy nem ez lesz az évezred játéka.

POZITÍVUM

- jó grafika
- élethű szimulátor

NEGATÍVUM

- manga, manga, manga, egy kicsit már zavaró méreteket öltve

GRAFIKA	80 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	75%



A FIFA-hoz képest Challenger űrsikló

UEFA CHALLENGE



Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Sheffield House
Megjelenés	2001. április (PAL)

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én minden egyes újonnan érkezett fociprogram elé nagy várakozással ülök le. Ennek két oka van: először is meglehetősen nagy rajongója vagyok a stílusnak, másrészt már évek óta kíváncsian várom, hogy melyik játék lesz képes végre megszorítani az EA Sports FIFA-sorozatát. No persze nem azért, mintha nem szeretném a királyt - amely véleményem szerint platformtól függetlenül játékkategóriájának legjobbja - de ideje lenne, ha méltó ellenfelére akadna.

Legújabb kihívónk az Infogrames házatájáról érkezett, és az UEFA Challange nevet kapta a keresztségben. "Nomen est omen" - tartja a mondás, és teljesen igaza is van, ebben a játékban kizárólag európai csapatokkal találkozunk. Itt kezdődik az első probléma: mivel angolok fejlesztették a játékot, a Premier League összes csapata benne van, de a jó brit szokáshoz híven Európa (és a világ) többi részével nem foglalkoznak túlságosan komolyan. Egy pár olasz, spanyol, német elsőosztályú klub, majd két-három csapat a gyengébb nyugat-európai ligákból (ide tartoznak a skótok is). Legvégül (szinte már kötelező módon) a jó öreg Rest of Europe, azaz a futottak még kategória, a kelet-európai vegyesvágott. Magyar csapatokat ne is keressünk, a realitás talaján maradva úgyis teljesen mindegy, hogy indulunk-e egy nemzetközi kupában vagy sem, az első körben búcsúzunk. Nemzeti válogatottak is szerepelnek, bár kezdetben itt is foghíjas a dolog, az egyes játékmódokat teljesítve újakat kaphatunk.

Nem tetszett, hogy egyes csapatok nem a saját nevükön szerepelnek. Eklatáns példa erre a Gelsenkirchen néven futó csapat, amely tulajdonképpen a Schalke 04. Ők valóban gelsenkircheniek, mert odavalósi a csapat, de akkor sem ez a nevük! És mi az, hogy Glasgow Ibrox? Az Ibrox Park a Glasgow Rangers stadionja, nem így hívják! Nem értem miért kellett némely csapat nevét így elferdíteni, különösen, hogy a nagy többség azért stimmel - tehát a dolgot nem lehet azzal megmagyarázni, hogy a csapatok nevét azért nem használhatták, mert a játék nem hivatalos UEFA-licenc. (Esetleg adnék a szerzőknek egy pár tippet a második részhez: Unreal Madrid, Glasgow Dangers, Neverton vagy a Bordeaux helyett Dark Red...)

Hasonló a helyzet a játékosok nevével is: az igazán nagy csapatokban normális néven játszanak, de az (idézőjelesen) gyengébbeknél már megváltoztatták őket. Hogy ebben mi a logika, számomra felfoghatatlan, mindenesetre a játék veszít a hangulatából.

Vessük vigyázó szemünket a játékmódokra! A paletta széles, de itt sem a való életből vett kupák sorakoznak. Van European Club Cup, European Mini Leagues és még egy pár hasonszőrű verseny, de ezek tulajdonképpen mind a csoportmeccsek és az egyenes kieséses rendszer különböző kombinációi, és csak távolról emlékeztetnek a Bajnokok Ligájára, illetve az UEFA kupára. Egy igen érdekes sorozat is helyt kapott, ez a Club Competition névre hallgat. Itt a játékban szereplő összes csapat bajnoki rendszerben küzd egymással, méghozzá négy különböző osztályba sorolva. Feladatunk, hogy a harmadosztályban kezdő csapatunkat a premier liga bajnoki címéig vezessük. A végső győzelemért újabb fajta játékmódokat kapunk, de sajnos nem tudtam kipróbálni, hogy milyeneket, ugyanis memóriakártya hiján nem tudtam egy etapban hatvan meccset ledarálni.

A játék legfontosabb értékmérője természetesen maga a meccs. Néhány híresebb európai stadiont egész jól lemodelleztek (Old Trafford, Anfield, San Siro, Vélodrome, Nou Camp, stb.), ez a része a dolognak rendben is van, bár nem éri el a FIFA szintjét. Mind a játékosok, mind a pálya talaja kissé pixeles, ami nem kifejezetten szívderítő. A futballisták animációja átlagos, túl sokat nem mutat meg a motion capture lehetőségeiből. A szokásos passz, lövés, emelés és sprint mellett kétfajta cselt alkalmazhatunk,



▲ A földön fekvő kapus mellett nem lesz nehéz elguritani a labdát



▲ Kajak ez a Kanu: újabb gólt szerzett az Arsenalnak



▲ Hová tűnt Király Gabi és Dárdai a Herthából!? (És a többiek?)



▲ Az előző lövésemből szög lett

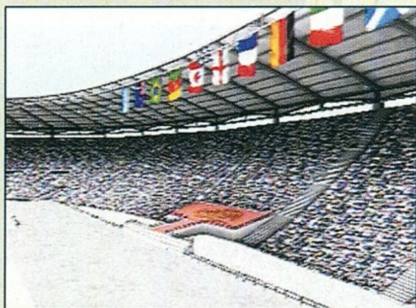


▲ Egyes hőhányók még sorfalat sem állítanak a szabadrúgásnál

ami manapság már elég kevés. A legnagyobb hibának azonban azt tartom, hogy nem lehet csavarni! Ez egy futballjátéknál legalább akkora megrökönyödést kelt, mintha egy amszterdami café shopban hangzana el az utóbbi félmondat. Akció közben még csak-csak, de szabadrúgásnál, szögletnél és a pontrúgásoknál boszszantóan hiányzik.

Nagyban rontja a játékélményt, hogy a kis animációk (szabálytalanságoknál, gólnál satöbbi) előtt és után egy pár másodpercig tölt a gép (nem hiszem, hogy nem fért volna bele a memóriába, de mindegy) és ezalatt a fekete képernyőt bámulhatjuk. Hál' Istennek, ezeket ki lehet kapcsolni (valószínűleg a készítők is érezték, hogy valami nem stimmel), különösen, hogy helyenként ortopédtechnikai szempontból igencsak figyelemfelkeltő mozdulatsorokat láthatunk. A visszajátszással minden rendben, például többféle kameraállásból és szögből is láthatjuk a gólt. A kommentár egy régi kedves emléket hívott bennem elő: az Actua Soccer-sorozatét. Egy az egyben átvették, minden különösebb változtatás nélkül, ami a programozóknak jó (sokat nem kellett vele foglalkozniuk...), nekünk már kevésbé, mert sosem volt egy nagy durranás. A közönség csak gólnál és a szabálytalanságoknál tombol, kiugratásnál nem, és sajnos tapsot sem hallhatunk.

Ejtsünk egy pár szót a játékmenetről is! A taktikai variációk száma nagy, de jelentőségük kevés - mentségére szolgáljon a programnak, hogy ez minden focijátékban így van. Személy szerint a 4-4-2-őt és a 4-3-3-mat szoktam váltogatni, kell a négy védő hátul, ugyanis ha egyedül tör kapura a gépi játékos, ritkán hibázik. A mérkőzés - folytatván az Actua hagyományait - szerencsére elég pörgős. Könnyű fokozatban nem lesz gond: egy kis gyakorlás után kétszámjegyű különbséget alakíthatunk ki egy tízperces derbin, anélkül, hogy begörcsölnének az ujjaink. Nehezebb fokozaton már jobban kell figyeljünk, mindenesetre arra törekedjünk, hogy egy-az-egyben vihessük kapura a labdát, ilyenkor már szinte biztos a gól. Kb. 10-12 méterről eresszük el a lövést, mégpedig úgy, hogy kicsit valamelyik oldal felé húzunk. A lövés erejét a gomb nyomvatartásának idejével szabályozhatjuk, ilyenkor elég csak egy másodperc "hosszan" lőni, mert a bikázás majdnem mindig fölé megy. A siker az esetek nagy részében azonnali, de előfordulhat az is, hogy véd a kapus. Sajátos módon ilyenkor 90%-ban elénk pattan a labda, és ha nem sodródtunk ki túlságosan, a földön fekvő kapus mellett könnyedén elguríthatjuk a labdát. Két fontos dologra kell még figyelnünk: a játék megjegyzi a gombnyomásokat, így aki ámokfutó módjára összevissza nyomkod, az könnyen azon veszi észre magát, hogy semmit sem tud kezdeni pár másodpercig a labdával, mert a játékosai egymáshoz passzolgatnak a saját büntetőterületén belül. Nem igazán voltam kibékülve a játékosváltással sem, sokszor késett és emiatt lefutottak. Könnyű fokozatban (értelemszerűen) a legtöbbször úgy át tudunk jutni az ellenfél védelmén, mint kés a vajon, nehezebb fokozaton már kényszerítőznünk (van ilyen gomb) és cseleznünk kell. Arra ügyeljünk, hogy sprint és lövés közben sokkal könnyebben elveszik tőlünk a labdát!



▲ Szürrealista kép: a római Olimpiai Stadion hófödte tájai

Kozi
kozi@vogel.hu



▲ 4:1-nél az egész csapat repked örömében

ÖSSZEFOGLALÓ

Az UEFA Challenge nem rossz játék, de sok bosszantó, apró hibája van, amelyek nagyot rontanak az élvezhetőségén. Az benne a dühítő, hogy kicsit nagyobb törődéssel szinte mindet ki lehetett volna küszöbölni. Ha megvan rá a lehetőséged próbáld ki nyugodtan (két FIFA közt megér egy derbit), de nem hiszem, hogy bekerül a halhatatlanok klubjába...

POZITÍVUM

- 125 választható csapat és 20 élethűen lemodellezett stadion
- sokfajta játékmód

NEGATÍVUM

- idétlen csapat- és játékosnevek
- nem lehet csavarni a labdát
- a közjátékok animációi elég gyengék

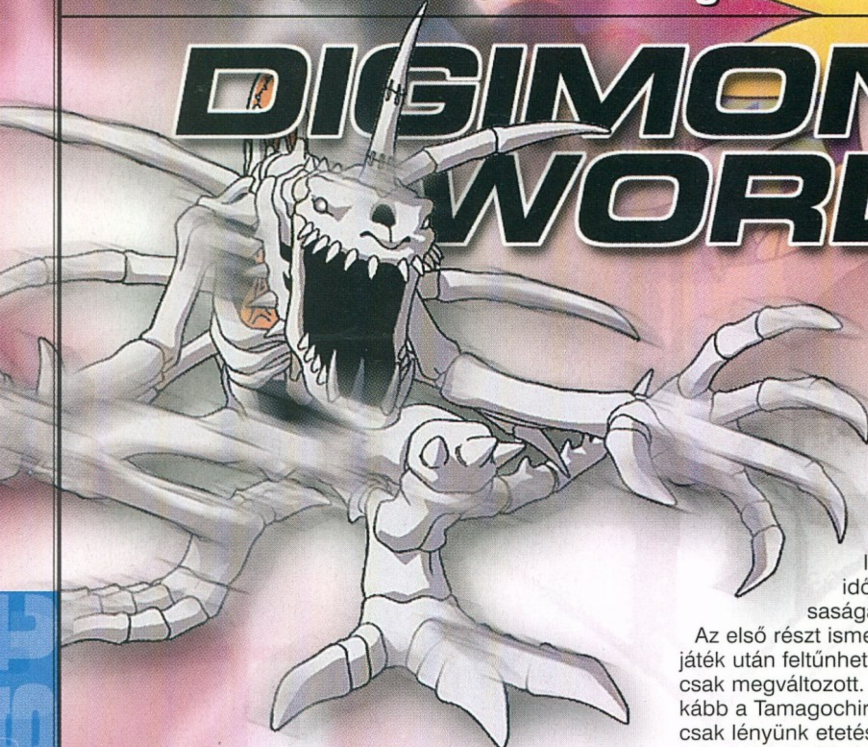
GRAFIKA	71 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	72%

pal 2

Playstation	
Típus	RPG / Kaland
Kiadó	Bandai
	www.bandai.com
Fejlesztő	Bandai
Megjelenés	2001. április 4. (NTSC)

További evolúció szükséges

DIGIMON WORLD 2



A Pokémonok (ígérem, hogy ez a szó többet nem fog előfordulni az elkövetkező leírásban) mindent elsöprő sikerét a PlayStationre fejlesztő cégek sem nézhették sokáig tétlenül, tehát nem sokkal a nintendós szörnyikék megjelenése után gyorsan napvilágot látott a sonys hasonmás, a Bandai gondozásában megjelenő Digimon. Az első rész 2000 júliusában jelent meg angolul, és egyelőre teljesen más stílust képviselt, mint a mostani második rész. Pikachu és társai azonban nemcsak a játék világának, hanem az egész pénztermelő gépezetnek is mintául szolgáltak, így a rajzfilmsorozattól (amit a német adók egyikén is láthatunk) a különféle kártyákon át a bábukig minden fellelhető Digimonokból is, akárcsak az egész estét betöltő mozifilmváltozat. Most pedig már egy újabb PS-játék is.

A DW2-ben Akira szerepét ölthetjük magunkra, aki egy fiatal, tanítói címért küzdő kadét. A vizsga letétele után valamely iskola teljes jogú tagjaként vehetjük fel a harcot a világ megmentéséért, hiszen az nem is lehet kérdés, hogy a végcélunk most is ez lesz (legalábbis azok számára, akik hajlandóak lesznek huzamosabb időt eltölteni a játék társaságában).

Az első részt ismerőknek pár percnyi játék után feltűnhet, hogy a játék igencsak megváltozott. Az előző rész leginkább a Tamagochira hasonlított, ahol csak lényünk etetésével, kisebb-nagyobb igényei kielégítésével, pihenésével és fejlődésével kellett foglalkoznunk, míg a csatákba sajnos nem sok beleszólásunk jutott. A második rész viszont már szinte kizárólag csak a körökre osztott csatákra épül. Kicsit epésebben fogalmazva: az egész nem szól másról, csak a szerepjátékokban megszokott állandó tápolásról, ami mellett a történetnek másodlagos szerep jut. Tulajdonképpen a sztori is csak arra szolgál, hogy valami összetartsa a játékot, és a játékos valamilyen úton-módon folyamatosan hozzájuthasson a szükséges felszerelésekhez.

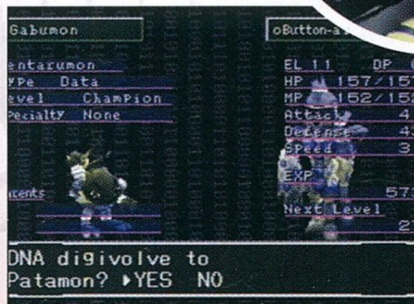
Miután megkaptuk a licencünket, csatlakoznunk kell a három trénercsapat egyikéhez (ez bizony igen nagy kihatással lesz a játékra, legalábbis az első felében). A Black Sword csapata például a Virus alapú Digimonokat kedveli, amelyeknél a lények erejére számíthatunk majd leginkább. A Blue Falcon klub a Data típusú szörnyecskék gyűjtőhelye, ahol főleg a sebességre adnak, és végül a Gold Hawk trénerek csapata a Vaccine rendhez tartozó Digimonok nevelését tűzte ki elsődleges feladatként, és elsősorban a lények intelligenciájában bíznak.

A csapat kiválasztása után megkapjuk első Digimon partnerünket, majd irány a dungeon. A játék nagy részét ezekben fogjuk el tölteni, és itt az ún. Digi-Beetlel tudunk közlekedni. Az összes labirintusban megtalálhatóak az ajándékokat adó kincsesládák, a különféle csapdák és életkeserítő dolgok, amelyek a játék stílusához igazodva a különféle számítástechnikai elemekről kapták nevüket (általában valamiféle Bugok...). Az ilyen kellemetlen dolgok ellen a Digi-Beetle-re felszerelhető eszközökkel védekezhetünk, bár pénztárcánk telítettségi fokát igencsak megviselik a a jobbfajta védőfelszerelések és fejlesztések. A mozgáshoz a járművünk EP-t használ. Minden egyes megtett lépés egy EP-csökkenést eredményez (ahol tehát lehet, használjuk ki az "átlós" pozícióba történő közlekedés előnyeit!), tehát elsődlegesen ezt érdemes fejlesztenünk a kocsinkon. Egy-egy "domain" (a játékban így hívják a labirintusokat) több szintből áll, a szintek között a padlón található portálokkal közlekedhetünk. Ezek egyirányúak, tehát visszafelé nem közlekedhetünk a szintek között. A legalsó szint elüt a többitől a zöld falával, itt található az Exit portál, ami visszavisz





▲ Evolúciós elmélet Digimon-módra

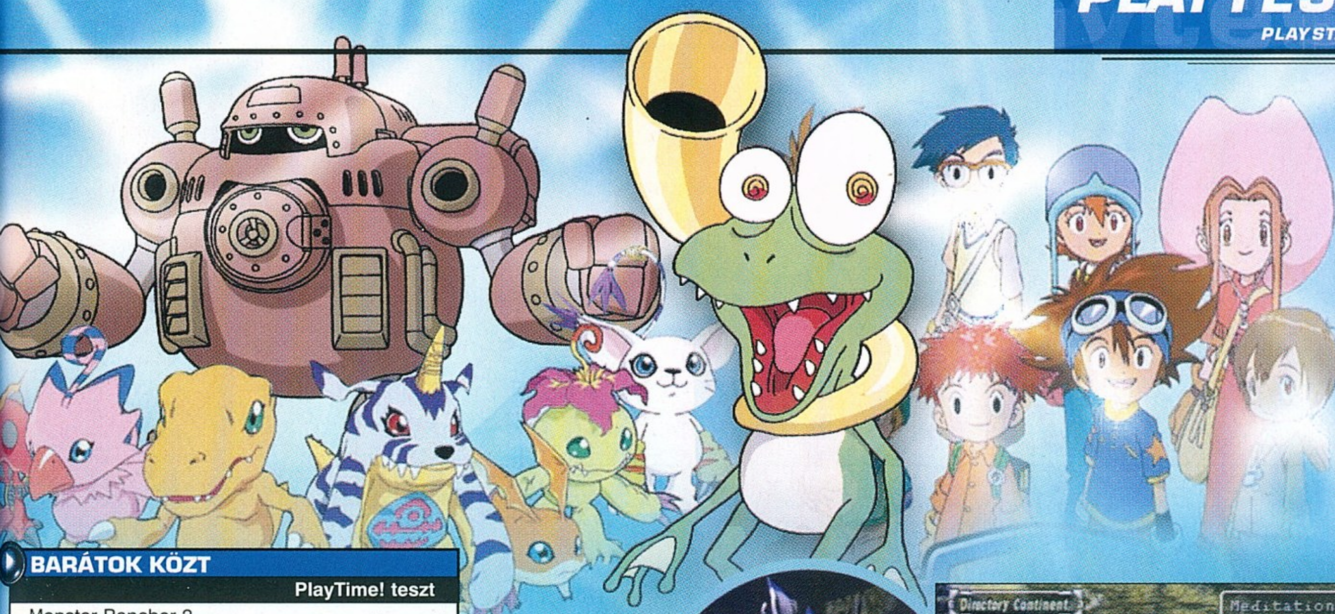


▲ Az elmélet gyakorlatban: ilyen volt előtte...



▲ ... és ilyen lett utána!





BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Monster Rancher 2	-
Digimon World 2	
Digimon World	-

Digital Citybe (ahol a játék kezdődött), ugyanúgy, ahogy az Auto Pilot. Itt találhatjuk az adott domain főellenségét is, általában ennek a legyőzése a feladatunk. Fontos dolog a labirintusokkal kapcsolatban a padló színe, ami néha megváltozik az alapszürkéről más színűre. Ez a különféle speciális elementállal rendelkező Digimonok tulajdonságait erősíti, illetve csökkenti. A kék a víz, a piros a tűz, a zöld a természet, az arany a gépek, míg a fekete a sötétség színe.

Mint az az eddigiekből kiderülhetett, bizony elég sokfajta Digimonnal fogunk kalandozásaink során találkozni, amelyek a lehető legkülönfélébb tulajdonságokkal bírnak. Ahhoz, hogy erejük kiteljesedjen, tapasztalati pontokat (EXP) kell szerezniük, amit a nyertes csaták után kapnak. Bizonyos mennyiség elérésekor után szintet lépnek. A szintjének függvényében egy Digimonnak több formája is létezik. Az első (azaz az alap) a leggyengébb, míg a negyedik, a Mega a legerősebb (bár ezt a szintet nem mindegyik lény érheti el). A 11. szinten változhat a Digimon Championná, a 21-en Ultimaté-té, míg a Mega formáját a 31. szinten érheti el. Ez így első nekifutásra nem tűnik nehéz feladatnak, de esetünkben a látszat bizony óriási tévedésekre késztethet minket. Ugyanis a Digimonjainknak vannak DP-szintjeik is (az elfogottak és a kapott Digimonok a nullás szintről indulnak). Nullás DP-szintnél csak a 13. szintig növekedhet a szörnyike, DP 2-3-as szint tájékán érheti el a 21-es szintet, míg a 31. szinthez általában 7-8 DP-szintre lesz szükségünk. Csapatunk bázisán, a bal oldalt található szobában lehet továbbfejleszteni (digivolve) őket. A DP-szint növelésére csak a legalább Champion-szintű Digimonok képesek.



▲ Mit rejthet a ládafia? Remélem, ládalányát!



Van azonban még egy apró bökkenő. Vegyünk például két Digimont, akik elérték a megfelelő szintet, majd a DNA Digivolve paranccsal összemixeljük őket. Ekkor egy új lényt kapunk, akinek ugyan nagyobb a DP-szintje, viszont tapasztalati pontokkal még nem rendelkezik, ergo őt is fel kell fejlesztenünk. Az alap két Digimonunk eltűnik (belőlük lesz az új), így szépen ki lehet számolni, hogy egy Mega-szintű Digimon kiképzéséhez legalább nyolc másikra is szükségünk lesz. A tápolást pedig minden egyes alkalommal lehet elölről kezdeni. Ez egy idő után igencsak el tudja venni az ember kedvét a játéktól.

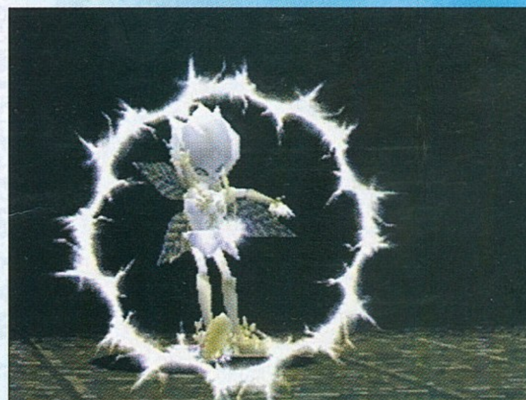
A fentiekből már kiderült, hogy további Digimonokra lesz szükségünk a fejlesztéshez, amikre barangolásaink során tehetünk szert. A csaták a domainekben nem véletlenszerűek, így már jó előre láthatjuk, hogy kivel is fogunk összecsapni. A négyzet megnyomása után adhatunk nekik különféle ajándékokat (bár ezek nagy része fajspecifikus, azaz nem használható minden egyes Digimonhoz). Ha sikeresen odadobtuk neki, akkor a feje felett egy szív alakú ikon jelzi, hogy mekkora esélye van annak, hogy csatlakozni fog hozzánk, miután legyőztük a csatában (ha többen lennének a csapatban, akkor őt kell utoljára kiütni). Minél nagyobb a szív, annál biztosabb.

Grafikáját tekintve a program sajnos nem tartozik a legszebbek közé. A pályák elemei a Digimonokkal ellentétben nem a legváltozatosabbak. A rossz érzést csak fokozza a karakterek szögletessége. Ha csak egy picit is több gondot fordítottak volna a megjelenítésre, akkor máris sokkal jobb kedvvel állna hozzá az ember. A hangokkal első találkozáskor semmi gond sincs, a lények hangjai aranyosak, bár némelyik azért elég gyerekes. A zenék között találhatunk egy-két kifejezetten jó dallamot is, de szerintem túl rövidek, azaz sokszor ismétlődnek, ami ugyebár a hosszú játékmenet miatt a monotonná válás határát feszegeti.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Momentán csak egy része ismert a világnak, még sokat kell digiznünk



▲ Erre az egyetlen logikus lépés: Segítséééég!

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha majd a harmadik rész is legalább ekkora fejlődést fog tudni felmutatni a másodikhoz képest, mint ez az elsőhöz, akkor talán már egy olyan programmal leszünk gazdagabbak, melyet méltán emlegethetünk a legjobbak között. Addig viszont a Digimon - minden új erénye ellenére - kénytelen beérni a középmezőnnyel.

POZITÍVUM

- Hosszú órákra elég
- Végigjátszásonként változhat a térkép
- Aranyos szörnyecskék

NEGATÍVUM

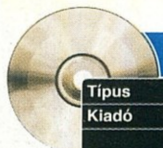
- Néha idegesítővé tud válni a rendszer
- Gyenge grafikai megvalósítás

GRAFIKA	69 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	77 %



RUGRATS TOTALLY ANGELICA

Nem élet az élet Angelica nélkül



Playstation	
Típus	Mászkálós
Kiadó	THQ
Fejlesztő	ART
Megjelenés	2001. április 21. (PAL)

Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki bízott benne, hogy a Rugrats in Paris sikere után a fejlesztők jónak látják újabb részét elkészíteni a Rugrats szériának, amit viszont nem lehet az előzőek folytatásnak nevezni, ugyanis merőben eltér tőlük. Az egész sztorit Angelicának, a nagy kópénak szentelték, -ami nem jelenti azt, hogy a többi kis ismerős kimaradna a játékból-, mindössze arról van szó, hogy a rosszcsont leányzóra építették, amivel nem is tettek rossz lóra.

A játék valahol nagyon, ugyanakkor szinte semmiben nem különbözik a Rugrats in Paristól.

Grafikailag semmit nem javítottak a játék minőségén, sőt, talán most az átvezető képsorok minősége is mintha rosszabbra sikerült volna, mint az "előző" részben, de igazából ez a játék élvezhetőségén semmit sem ront. A grafika hasonló az előző részekhez, úgy érzem, nem igazán foglalkoznak azzal, hogy az idő múlásával ezt-azt azért finomítgassanak rajta. Azért mert a korosztály fiatal, nekik is készülhetne egyszer olyan program, ami idővel csak jobb lesz. Tehát aki megveszi a játékot semmi újra ne számítson. A zene egész tűrhető, de azért egy órás játék után már unalmas kezd lenni

A játék ismét kellemesre sikerült, nincs más dolgunk, minthogy az égetni való kölyök "ruhatárát" gyarapítsuk. Ismét a jól bevált minijátékokhoz nyúltak a készítők, ami újfent bejött nekik, sikerült élvezetes kis játékokat kieszelniük. Kicsit gyerekesre sikerültek, - talán kicsit "gagyibbak" mint az előző kiadásban, de az se tévesszük szem elől, hogy mely korosztályt célozzák meg ezzel a játékkal - de azért még élvezhetően adják elő magukat. Ez a rész most valahogy tényleg a fiatalabb korosztálynak szól, - az előző résznél azért szerintem nem bánta meg bárki, aki megvette - de ezt tényleg nem ajánlható a "felnőttebb" korosztálynak. Tehát Angelica ruhatáránál tartottunk, és ott hogy ennek gyarapításában kell neki segédkeznünk. Minden egyes nyert játék után a program felkínálja a megnyerhető ruhadarabokat, de ékszereket és különöző make-upok megnyerése közül is választhatunk. Mely utóbbi azt jelenti, hogy "megnyerhetjük" hogy Angelicanak milyen színűre legyen kifestve a szeme, milyen rúzs üdüljön apró kis száján, de ugyanakkor játszhatunk parókákért, nyakékekért, és a ruhadarabokért. Mint említettem a feladatok változatosak - a gyerekességtől eltekintve is - ; meg kell jegyeznünk, hogy Angelica babájára milyen ruhát kever a gép, Tommyval a konyhagépből kirepülő süteményeket kell levadásznunk a levegőből, az ikrekkel pedig békákra kell vadásznunk, csak hogy néhányat említsek a teljesítendő feladatok közül. Viszont jóhír, hogy nem minden feladatot Angelicával kell teljesíteni, itt lesznek ismét az ikrek, Lill és Phil, Tommy és Chuckie, szóval ismét összeáll a banda.

A kameramozgásra nem lehet panasz, szép is lett volna, ha ebben elrontanak valamit. Sajna elég korlátolt mozgással vagyunk megáldva, és igen idegesítő, hogy a boltokkal párhuzamos haladáson kívül egyedül a boltajtók megcélzását és az azon való áthaladást tűzhetjük ki célunkként. Az egyes szintek közötti átjáráshoz bizonyos pontot el kell érnünk, mely pontokat Angelicával szerezhetjük meg, méghozzá elég meglepő módon. Divatbemutatón kell megnyernünk a nyolctagú zsűri tetszését, és csak rajtunk múlik, mennyire leszünk sikeresek, mert a "magunkra" aggatott ruhát és az összhatást díjazzák.

Anit@
lara42@freemail.hu



▲ Tuti, hogy mindenki el tudja találni a golyót...



▲ Most ugrik a süti a szatyorba



▲ Próbáljuk meg nem elveszíteni a fejünket!



▲ Bepillantás Angi öltözőjébe

ÖSSZEFOGLALÓ

Kicsit gyengébbre sikerült mint az előző rész, ilyenkor csak sajnálkozni tudok, hogy a fejlesztőkben miért nincs annyi becsvágy, hogy próbálnák túlszárnyalni korábban létrehozott játékaikat. A minijátékok ezúttal is megmenthetik a játékot, és kívánom hogy így legyen.

POZITÍVUM

- ismét jó minijátékok
- hangulatos zene

NEGATÍVUM

- kicsit gyerekesre sikerült
- nagyon, de nagyon lassan tölt

GRAFIKA	74 %
HANG	68 %
ÉRTÉK	58%



MARY-KATE AND ASHLEY MAGICAL MYSTERY MALL

Csak a műkörmöm le ne szakadjon!



Playstation

Típus	Mászkálós
Kiadó	Acclaim
Fejlesztő	n-Space
Megjelenés	2001. április 13. (PAL)

A hogy már a Playtime! májusi számában is említettem, a címszereplő két lányra igen komoly iparág épült. Nem véletlenül, hiszen az Olsen ikrek igencsak népszerűek a fiatal lányok körében, tehát megfelelő előkészítéssel és beharangozással mindent el lehet velük adni. Persze lehetne azon vitatkozni, mennyire jó az amit csinálnak, de amíg megveszik őket, biztos gyakran találkozhatunk majd a két lány nevét viselő játékokkal.

Tehát ismét Mary Kate és Ashley a főszereplő, és ezúttal egy bevásárlóközpontban kell elviselnünk lányos szerencsétlenkedésüket, ami be kell vallanom elég megalázó és nyomorúságosra sikerült. Mert addig oké, hogy lányoknak lányos játékot kell készíteni, de hogy enynyire?! (Nem a fejünk üres, legfeljebb a reakcióidőnk lassabb, de az sem mindig...)

Tipikus történet arról, mi történik, ha két lány beszabadul egy bevásárlóközpontba, kedvükre császkálhatnak... Már maga az alap is "roppant érdekfeszítő", ráadásul mindezt telerakták nem túl szórakoztató feladatokkal. (Persze lehet, hogy valami jó is kisülhetett volna belőle, ha nem a fent említett két hölgyeményről lett volna szó...) Vagyis a játék nem szól semmiről - olyan mintha egy szappanoperába csöppentünk volna bele, és hagyjuk magunkat sodorni az árral, ameddig bírjuk. (én nem bírtam túl sokáig) Hálás feladatot kaptunk magunknak, a plaza feltérképezése mellett a felderítésből is alaposan kivehetjük a részünket. Olyan balgaságokkal kell elütni az időt, mint például divatbemutatókon parádézás - ebben viszont tényleg tetszett az, hogy Madonnásra vehetjük a figurát -, fényképezgetés a strand partján, snowboardozhatunk profi tanár segítségével, és ennél már csak rosszabb lesz, mikor például görkoriban kell szervírozunk a gyorskajáldában. Az naggggyon cool.... A sztori tényleg nem szól semmi konkrétról, kisebb "küldetéseket" kell teljesítenünk, amin belül kisebb szintlépésekre is lehetőség van. Sőt, ha ügyesek vagyunk, még bónuszpályát is megnyithatunk magunknak

Grafikáját tekintve volna mit fitymálni a játékon. Igaz, láttam már ennél rosszabbat is, de hozzák azt a színvonalat, ami ezen program "élvezhetőségéhez" kell - ami ugye nyilvánvalóan nem sok... A kamerakezelés mondjuk egész jól el van találva, az L1 és L2 gombokkal tudjuk további kameraállásokból nyomon kísérni a történéseket. Igaz, ezek sem mindig találják meg a legkedvezőbb helyzeteket, de ilyen apróságokkal próbáljunk meg nem törődni.

Bevallom, kicsit befordultam a játéktól. Megint itt van ez a két csajszi, és annyira nevetséges, amit művelnek. Komolyan nem tudok mást mondani, csak azt, hogy ami nem megy, azt nem kéne erőltetni. Ha már a srácok kapnak tuti kis csajokat - pl. Miss Croft -, akkor azt hiszem, mi is jogosan elvárhatjuk, hogy végre valami értelmes játékkal kápráztassanak el bennünket. Szó se róla, az is érdekes, hogy az a fejlesztő csapat készítette ezt a programot is, aki a Danger Girlt - miért pont az ő kezükbe kellett adni egy olyan programot, amely MK&A szériába tartozik?



Anit@
Lara42@freemail.hu

▲ Ő nem álmaim pasija..

▲ Ismerkedési fortélyok á la Ashley



▲ Pizza házhozszállítást nem vállalunk



▲ Remélem apa nem tiltatta le a hitelkártyánkat

ÖSSZEFOGLALÓ

Na ja, ha két lány boltok közelébe téved, az már a valós életben is elég gáz. Most ugyanezt egy programban kapjuk, és legalább vihetjük a vásárra. Azon az alapon például, hogy a horgászjátékokat megszállott horgászoknak készítik, azoknak minden bizonnyal bejön(ne) ez a játék, akik amolyan plazacica teremtmények - de ők nyilván nem Playstationnel töltik az időt, hanem a plazaban. Így tehát fogalmam sincs, hogy kinek is szól a Mary-Kate és Ashley legújabb "kalandjait" feldolgozó játék - de nem is nagyon akarom megtudni.

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
• Érdekes küldetések • Hamar vége van	• Annyira limonádé, hogy az már fáj









Időjárőr

TIMESPLITTERS

Playstation 2	
Típus	FPS
Kiadó	Eidos
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Free Radical Design
Megjelenés	2000. vége

A TimeSplitterst igen nagy figyelem kísérte a Playstation 2 megjelenésekor, mert az ismeretlennek tűnő fejlesztőcsapat egyszer már alaposan letette névjegyét: a Free Radical Design ugyanis ex-Rare-alkalmazottakból áll, előző munkájuk a Nintendo 64 máig egyik legjobb játéka, a Goldeneye 007 volt. Természetesen az alma nem esett messze a fájától, a TimeSplitters is egy vérbeli akciójáték.

Természetesen a két program között akadnak különbségek, ezek alapján úgy látszik, hogy főként azok alkotják a Free Radical Design-t, akik anno a Nintendo 64-es szuperprogram multiplayer-módjáért voltak felelősek - a TimeSplitters ugyanis erre a játékmódra van kihegyezve. Persze azoknak is van dolga, akik egymagukban szeretnének játszogatni, ám ez a lehetőség leginkább a többiek elleni harcra készít fel minket, mintsem hogy sokáig szórakozzék vele az ember. A Story mód első meglepetését rögtön a háttértörténet, illetve annak szinte teljes hiánya okozza - a kézikönyvben is csak azt találjuk, hogy egy ősi gonosz faj ellen kell küzdenünk, de hogy miért, arra sosem fogunk rájönni. Mindegy, ez még rendben is lenne (persze a Half-Life bebizonyította, hogy egy lövöldözős programnak is igencsak használ, ha rendelkezik kidolgozott történettel), ha a pályák egy kicsit változatosabbak lennének, ugyanis majdnem mindegyiken ugyanaz a feladatunk: megkeresni egy tárgyat, és azt visszavinni a pálya elejére (kettő kivételével, ezekben nem a pálya elejére kell visszajutnunk, hanem egy másik pontra). A pályák három korszakban játszódnak: a harmincas években, a hatvanas években és a közeljövőben (1935 és 2035 között peregnek az események), de ez csak annyi eltérést jelent, hogy az egyes korokban más fegyvereket használhatunk, mint a többiben, no meg a pályák textúrái is megváltoznak. Ha teljesítettük az utolsó Story-pályát is (összesen kilenc van belőlük), akkor megkapjuk a Challenge módot, amely már igazi kihívásokat tartalmaz (nem, mintha a Story-pályák nem lennének teljesíthetetlenek nehéz fokozaton, ekkor ugyanis a botoknak már a hátukon is van szemük, és hajszálpontosan céloznak). Ezek a feladatok valamilyen időhatárhoz vannak kötve, és a tervezők itt élték ki örökölt terheltségüket: az egyik első ilyen helyszínen óriásira nőtt shotgunos kacsákat kell lemészárolnunk, öt perc alatt százat. Ha egy pályát teljesítünk, akkor újabb és újabb pályák, botok, játékmódok nyílnak meg a többjátékos-mód számára.

Ha sikerült haverokat szerezni, akkor mehet a móka a multiplayer-lehetőséget kihasználva, akár négyen is küzdhetünk (ehhez persze be kell szerezni a csöppet sem olcsó multitap adaptert), a hiányzók helyét pedig botokkal is feltölthetjük. Ha jól szerepeltünk az egyjátékos-módban, akkor dúskálhatunk a választható opciókban, ha nem játszottunk magunkban sokat, akkor viszont nagyon szegényes a kínálat: pár pálya, alig egy-két választható karakter (ha mindent teljesítettünk, amit lehet, akkor már 56 ilyen őrült közül mazsolázhatunk) és kizárólag deathmach mód elérhető, amiben az a nyerő, aki előbb éri el a kitűzött frag-számot. Ennél kicsit több taktikát igényel a BagTag-mód, amiben egy táskát kell felkapni, és azzal minél tovább életben maradni. Nyilvánvalóan fel kell erre készülni: minden páncél, és egy ütős fegyver felszedése után kell megszerezni a tatyót, majd bevonulni vele egy jól védhető

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Quake 3 Revolution		
TimeSplitters		
Unreal Tournament	01/4	79%



▲ Siessél már, mert jönnek a gonoszok!



▲ Tumoltuózus jelenetek a gépágyú körül



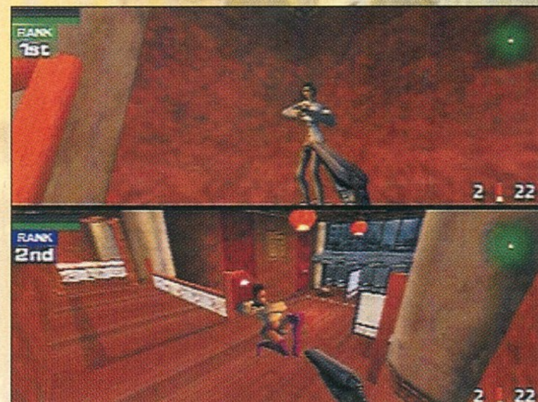
ficakba. A Capture the Bag a már ismert CTF egy változata, ahol nem zászlót, hanem szintén egy táskát kell elrabolnunk az ellenfél csapatától, és azt meg kell próbálni eljuttatni a saját bázisunkra. A KnockOut szinte ugyanez, csak nem az ellenséges fickóktól kell elrabolni a zsákot, hanem a pálya közepéről: célszerű itt várakozni, és lelőni az ellenfelet, hogy a mi fickóink vegyék föl az értékes pontot jelentő cuccot. A LastStand az Unreal Tournamentből ismert, mindenki fegyverekkel megpakolva kezd, és az nyer, akinek legkésőbb fogynak el az életei - olyan, mint a tornaórákon előszeretettel játszott kidobós. Mindenféleképpen a legérdekesebb és legtöbb taktikát igénylő játékmód az Escort, melyben egy vánszorgó fickót kell végigkísérnünk a pályán (ha cyber-botokkal játszunk, akkor leginkább Marvinra, a Paranoid Androidra emlékeztet a megvédendő), célunk, hogy élve érjen oda. Ez a mód - amelyet a készítők a CounterStrike-ból loptak - a lehető legteljesebb figyelme igényli, minden sarkot át kell kutatnunk ellenfelek iránt. Escortban csak a védekező fél szerepét kaphatjuk meg, és természetesen nem irányíthatjuk a lassan császkáló áldozatjelöltet (első esetben simán le lehetne rohanni a gépet, a másodikban pedig semmi örömünk nem lenne, hiszen a normál sebességünknek csak egytizedével mozoghatnánk). A program grafikáját úgy dolgozták ki, hogy mindent alárendeltek a sebességnek: a játék sosem szaggat be, akkor sem, ha 4-5 figura mozog a képernyőn (végre!), cserébe viszont nem lett túl látványos a játék. Ez leginkább a karakterek kinézetén mérhető le, nagyon kevés poligonból állnak (körülbelül 300-ból - csak összevetésként, a PSX-es Medal of Honorban ez a szám 250 volt, a PS2-es MoH-ban viszont 2500 lesz), és elég gyatrán vannak animálva; szögletesen mozognak és teljesen merev a testtartásuk. A pályák nagyon kicsik, eltévedni szinte egyiken sem lehet, ez főleg a Capture the Bag-módban kínos, ahol pár másodperc alatt el lehet érni az ellenfél bázisáig, majd ugyanennyi idő alatt vissza lehet suhanni a sajátunkhoz. Ezen szerencsére lehet segíteni, a programhoz adtak egy pályakészítőt (fura módon az Arcade-menüpontból lehet elérni), amivel egész nagy, ráadásul akár nyolcszintes (!) helyszíneket építhetünk. Ennek kezelését nagyon könnyű elsajátítani, és az általunk fabrikált pályák viszonylag kis helyet foglalnak el a memóriakártyán (ez annak köszönhető, hogy a textúrákat nem mi határozzuk meg, hanem a program "öltözteti fel" a helyszínt töltés közben - persze a stílust azért kijelölhetjük), mindenki meglepheti cimboráit pár remekművel.

Egyjátékos-módban nem túl érdekes program a TimeSplitters, de a többjátékos-lehetőségek nagyszerűvé varázsolják, nem véletlen, hogy sok szavazásban megkapta a "Legjobb PS2-es multiplayer-játék" címet szerte az interneten. Ehhez még hozzájön a szabadon konfigurálható irányítás (ismétcsak: végre!), ami nagyban megkönnyíti az életünket. Mindenképpen jobb, mint az Unreal Tournament (mármint a PS2-es), de a Quake 3-nál nem jobb.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Állítsák meg, tolvaj!



▲ A két Lotti... és a két shotgun



▲ Milyen szép virágod van - de nem kérek belőle



▲ Posztmortem Pulitzer-díjas felvételünket láthatják

ÖSSZEFOGLALÓ

Meglátszik, hogy a készítők közreműködtek a Goldeneye 007 elkészítésében, a program több helyütt azt idézi, leginkább a barátaink ellen vívott meccsek vidám hangulata ugyanaz. Csak az a kár, hogy végig kell szenvedni a Story-, és a Challenge-módot, hogy a játék fő erejét teljes pompájában élvezhessük.

POZITÍVUM

- Rengeteg fegyver van benne
- Jól használható térképszerkesztő
- Remek multiplayer-módok

NEGATÍVUM

- Ótvar kidolgozású ellenfelek
- Nagyon hosszú töltési idők
- Egyedül semmi értelme játszani

GRAFIKA	81 %
HANG	76 %
ÉRTÉK	84%



Derült égből Army-csapás

ARMY MEN AIR ATTACK 2



Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. április (PAL)

Az eddigi Army Menek közül magasan az Air Attack volt a legjobb, ami PSX-re jelent meg 1999 végén. Márkatársaitól eltérően élvezetes lövöldözést nyújtó program volt, bár valahogy nehéz volt magától elhessegetnie az embernek azt az érzést magától, hogy egy műanyag Soviet Strike-kal játszik.... Mivel a 3DO manapság ontja magából a műanyag katonák mindennapi életéről szóló játékokat, előbb-utóbb be kellett hogy következzen a folytatás is. És lőn!

A sorozat (már ha két játék megérdemli ezt a kategóriát) első részében már bepillanthattunk a Zöld légierő legelitebb, legkeményebb, legműanyagabb egységének, az Alfa-köteléknek az életébe. Az egység központi figurája William Blade, a legvagányabb pilóta a plasztikgalaxisban. A játék során négy másodpilóta csatlakozhat hozzá, és mindegyikük egyéni speciális fegyverekkel gazdagítja arzenálunkat. A "csapat agya" megtisztelő cím Grimm parancsnok birtokában van, és néhány küldetésben jelen van az Army Menekben a romantikus szálat képviselő Vikki-Sarge kettős is. A legyőzendők főnöke most is a fröccsöntött lények leggonoszabbika lesz: Plastro tábornok, akinek ördögi hatalmát a Barnák ásza, Von Beige báró is erősíti. Természetesen az ellentét kiolthatatlan a két tábor között, a nyersanyagok korlátozott volta miatt zajlik a küzdelem (mint azt ugyebár Plasticuccoli tábornok is mondotta vala, "a háborúhoz három dolog kell: műanyag, műanyag és műanyag"). A kerettörténetben sok újítás nem történt - bátran ki is lehet mondani: semmivel nem gazdagították az Army Men-univerzumot. Ez nem is nagy baj: lőni jöttünk, nem történeteket hallgatni.

A csatáink ismerős helyszíneken zajlanak: repkedhetünk egy rendetlen hátsóudvarban, japánkertben (erre furcsa módon rendkívül büszkék a készítők), de vannak fantázia által kreáltak is, egy alkalommal például tűzokádó Halloween-töklámpásokkal díszített temetőben kell ellátnunk feladatainkat. Hogy mit is kell csinálnunk a játék 22 missziójának soron következő darabjában, a küldetés előtti eligazításon tudhatjuk meg Grimm fő-fő stratégától. Ezek nem kínálnak sok újdonságot, bár az igen üdvös, hogy elég kevés az "irtskimindenkit" típusú pálya. Még ha tulajdonképpen ezt is kell tennünk, akkor is jól álcázzák, például fogolyszabadításnak. Néhány küldetés azonban egész fantáziadúsnak mondható. Egyszer egy új helikopter darabjait kell összeszednünk, másszor egy robotot kell elemmel feltöltenünk, miközben megakadályozzuk ugyanebben a Barnákat. (Utóbbinál még fantáziadúsabbá teszi a dolgot, ha odaállunk a buldózer mellé, megvárjuk, amíg az ellenséges helikopter odahozza az elemet, lelőjük, és helyette mi visszük oda neki). Szintén felüdülést jelentenek azok a missziók, ahol egy hatalmas járkáló fegyvert kapunk magunk mellé - ez általában egy nagy robot -, aki segít pusztítani a népet. Ezzel legtöbbször az a baj, hogy nagyon hamar bekapnak annyi lövést, amitől teljes további ténykedésük kimerül abban, hogy fekszenek a hátukon, és füstölnek. Hiába próbálkoztak a készítők a program változatosá tételével, igen hamar ki lehet ismerni az ellenfeleket, és az ellenük használandó "taktikát", ami szintén nem különösebben bonyolult: mivel a térképen mindig jelölve van az aktuális cél, egyszerűen el kell oda jutnunk, és leamortizálni mindenkit, aki akadályokat gördít elénk. A játékban négyféle helikopterre tehetünk szert, melyek mind különböznek másodlagos fegyverükben. A másodpilóták is hozzák saját kis kedvencüket, melyek közül egyértelműen a Woodstock által "használt" öngyilkos ejtőernyős-kommandó a legerősebb (három kis robot érkezik ernyőn, majd odarohannak a legközelebbi ellenséghez - szerencsére az őrtornyok is idesorolandók - és egy robbanás kíséretében magukkal viszik a túlvilágra). Bombshell





▲ Csak úgy ég a kezem alatt a munka!



▲ Az egyik kezem sír, a másik lő



napalmot használ, ami nagy tömeg ellen hasznos igazán), Hooligan légicsapást hívhat (elég erős, de nagyon lassú, mozgó egységek ellen nincs értelme ellőni), végül Hardcore Swarm Missile-támadást indíthat, ami nem túl meggyőző. Ellenfelekből nincs sok típus, van kétféle gyalogos, egy tank, egy jeep, egy helikopter, egy hajó, pár rögzített ágyú (a legrosszabb, amelyik nyomkövetős rakétákat bocsát utánunk), és néhány játék (felhúzós kutya, ami csontokat köp, vagy tűzlehelő gumidinó). Ezeknek a viselkedése nagyon egyszerűre van megcsinálva, amikor meglátnak minket, akkor izgatottan elkezdenek futni/repülni/száguldani felénk, és lőnek, mintha az életük múlna rajta (mellesleg ez így is van). A lövedékek elől a flippergombokkal nagyon könnyű elmanőverezni, ezt viszont a gép nem tudja megtenni, így könnyű prédájává válik fürge helikopterünknek.

A legnagyobb újítás a játékban a járgányunkhoz kapcsolt csörlő. Ezzel tudjuk felszipkázni a szétlőtt ellenfelek után maradó bónuszokat (a halálfejmintását nem érdemes felkapni; saját tapasztalat), és ami még jobb, a szanaszét heverő alkalmatosságokat is felemelhetjük vele. Ez azért jó, mert ezeket nekivágva az ellenségnek (lendületet kell venni, majd mielőtt elereszténénk, "rükvercbe" kell kapcsolni) letarolhatjuk őket. Függetlenül ezek méretétől és típusától amint hozzáérnek egy ellenséges egységhez, megsemmisítik azt, ráadásul így a muníciónk sem fogy. Az a legjobb, amikor egy nagyobb tárgyat (freesbee vagy baseballkesztyű) besuhintunk egy jól őrzött telepre: mindenki megsemmisül, mi meg vígan dőzsölhetünk a felvehető cuccok tengerében. A kevéssé változatos játékmenetet még meg is lehetne bocsátani az Air Attack 2-nek, ha a grafikával elkápráztatnának minket, ám ez - mint a képek is mutatják - nincs így. Igazából nagy előrelépést nem is tapasztalunk a PSX-es verzióhoz képest, mindössze a textúrákat homályosították el, hogy ne legyen pixeles a grafika. Valószínűleg a fejlesztők megrettentek a PS2 poligonkirajzoló képességétől, mert nem használták ki azt: a játékban minden tárgy és egység elég puritánul néz ki. Ezt még saját járművünkről is el lehet mondani, pedig ha mást nem is, hát azt megcsinálhatták volna rendesen - gépünknek van árnyéka, ám ez a rotoroknak már nem jár.

Egyedül a robbanások azok, amelyek úgy-ahogy elmennek, ám azt máig nem értjük, hogy a vízbe dobva miért robban fel minden tárgy (az almától kezdve a szögön át egészen a kazettáig). Emellett még külön feltűnő, hogy az eliminált ellenfelek nem olvadnak össze kis plasztiktócsává, hanem "haláluk" után eltűnnek a semmibe.A zenék az eddigi Army Menekből lettek átollózva pár új szám mellett.

A játék egyedül játszva mindenképpen kínszenvedés, nagyon hamar unalmas lesz, és még a jól megrajzolt videók sem inspirálnak senkit arra, hogy végignyomja az újabb és újabb pályákat. Ha egy pajtit is a gép elé tudunk rángatni, akkor - mint minden más játéknál - ugrásszerű élvezhetőségemelkedésen megy keresztül, ahol ráadásul még pár vicces játékmód is helyett kapott a programban.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ A vadkutya-hordákat egy sapival elintézhetjük

ÖSSZEFOGLALÓ

Rejtély, hogy a 3DO miért nyomja ezeket a műanyag játékokat ennyire, mivel az egész internetet bejárva sem találhatunk olyan véleményeket (persze a saját oldalt kivéve), amik azt támasztanák alá, hogy valaki rajong értük. Valószínűleg nem véletlen, hogy a cég veszteséges évet zárt, és a jövő sem néz ki rózsásan ennyi zöld és barna műanyag nép között. Talán jobban tennék, ha a PS2-es energiáik kiélését inkább a PC-n (is) összehasonlíthatatlanul nagyobb népszerűségnek örvendő Might and Magic-világok kisebb-nagyobb darabjainak átportálásával élnék ki - mindenki sokkal jobban járna. Az egy más kérdés, hogy ha mindenképpen próbát szeretnél tenni az Army Menekkel, akkor az Air Attack 2 a legjobb megoldás, lévén a népes műanyag család eddig megjelent számos tagja közül messze ez a legszórakoztatóbb.

POZITÍVUM

- Sok pálya
- Remek átkötő videók
- Multiplayer-opciók

NEGATÍVUM

- Gyengécske grafika
- Kevés ellenféltípus
- Egyedül játszva hamar monotonná válik

GRAFIKA	68 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	72 %





▲ Ekkora bázis már okozhat gondokat...



▲ Életünk célja: a műanyagszerzés

Sarge, Plastro és a lányok, avagy a plasztik lasztik bűvöletében

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

PS / PS2

Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. március 22. (NTSC)
	2001. tavasz (PAL)

Mikor lesz FIFA 2001-em PS2-re?- kérdeztem szűkölve kedvenc főszerkesztőm, aki így válaszolt: "Tessék, itt van, megnyerted, írjál róla!", majd gonosz és számító mosollyal az ajkán felém nyújtott egy CD-t. Amikor észrevettem, hogy az Army Men - Sarge's Heroes 2 felirat volt olvasható rajt, valami azt súgta, hogy nem a kincset kaptam kézhez, de egyrészt ajándék lónak ne nézd a fogát, másrészt az úr és a főnök szava szent, így más dolgom éppen nem lévén behelyeztem a korongot a masinába. Kis idő elteltével teljesen új dimenziók és létsíkok nyíltak meg előttem, immár rabja lettem a műanyag katonák eleddig számomra ismeretlen világának.

Miről is szól a történet? Sarge, a zöld oldal legnagyobb hőse, oldalán barátnőjével, Vikkivel és kicsiny, ámde hatékony kommandóscsapatával ismét harcba száll Plastro tábornokkal, a sárgásbarna hadsereg álnok és mindenre elszánt vezérével. Máris hallani vélem lelki füleimmel, ahogy a "Szinte hihetetlen!" kiáltások törnek elő belőletek, úgyhogy elárulnék még egy kis műhelytitkot, amely csavar egyet a rendkívüli bonyolultságú történeten. Feltűnik a színen egy újabb hölgy, a kékszínű és kétszínű Brigitte Bleu, aki végig kettős játékot játszik az egész sztori folyamán, ám általában (elsősorban HIHETETLEN idomainak és facérosan kacéros mozdulatainak köszönhetően) mindkét oldal férfiszereplőit röpke másodpercek alatt meggyőzi arról, hogy tiszta és makulátlan hírnevéből következően minden információja színigaz. Fránya Brigittünk avval kezdi kavarni a levest, hogy ismét életet lehel Plastróba, aki egy Újpest-drukkert megszégyenítő módon utálja a zöldeket, és rögvest azon gondolkodik, hogy a hölgy által felkínált életrekeltő-szérummal majdan az ő Shock Troopereire (műanyag óriásrobotok) szór egy kis naftát, akik aztán annak rendje és módja szerint lesöprik a jófiúkat. Ezt (Sarge-ot ismerve) természetesen nem hagyhatjuk annyiban, és a felvett kesztyűt 16 különböző helyszínen át magunkkal hurcolászva megküzdünk a természetre erősen káros műanyagokkal.

Ehhez rendelkezésünkre áll egy olyan fegyverarzenál, amelyet egy gyalogos katona övére tűzve szinte el sem tud képzelni az emberfia. A közelharc fegyvereit, úgymint a puszta kezünk vagy egy jó kis bökő, de akár egy mezei pisztoly is, el is felejthetjük, lévén egy műanyag katonához már gyárilag hozzáfröccsöntenek egy karabélyt, amely ebből kifolyólag végtelen mennyiségű töltettel rendelkezik. Ezenkívül a távcsöves puskától kezdve, a gránáton, vállról indítható rakétán, a TNT-bombán (miért nem plasztik?) át egészen az aknavetőig minden kézifegyver felhasználható az ellenfél likvidálására. Ezek kezelését (különös tekintettel a nagyot robbanó lövedékű cuccosokra, illetve az időzített bombára) tökéletesen elsajátíthatjuk a zöld hadsereg kiképzőközpontjában található gyakorló- illetve céllövőtermekben.

A játék alapvetően a Tomb Raider által lefektetett 3rd person shooter alapokon nyugszik, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy itt nem azon van a hangsúly, hogy kikeveredjünk az útvesztőkből, hanem általában pályánként kétháromkonkrét feladatot végrehajtva túléljük az egész mókát. Mivel ellenfeleink igen gyakran folyamatosan kapják az utánpótlást ember(mű)anyagban, ezért ez sem lesz pitiáner feladat. Szabotázsakciók, túszmentések és üldözések alkotják a vezérfonalat, úgyhogy izgalomban nem lesz hiány. A pályák egy részén magát Sarge-ot, a fennmaradó hányadban pedig a (legalábbis a videókban) szintén kiváló karosszériával rendelkező amazont, Vikkit irányítjuk (bónuszként a Bravo team tagjai is segítenek egy-két pályán). Vele kapcsolatban megjegyezném, hogy meglepő módon neki csak a haja zöld, amúgy fehérbőrű, így hát könnyen elképzelhető, hogy a Sarge-al kötendő frigy eredményeképpen egy valódi fradista kisdednek ad majd életet, valamint azt is, hogy magában a játékban már korántsem szívdobogtató a kidolgozása, Lara Croft rosszabb pillanataiban is kenterbe veri. Mozgáspalettájuk igen széles, mindent tudnak, ami csak egy zsoldostól elvárható: tudnak ugrani, oldalazni, mászni, kúszni, féltérden tüzelni - az összképet csak az rontja





▲ A főgonosz, azaz személyesen Fidel Plastro



▲ A sarkon befordulva minden szinten lezárták előttem a területet



▲ Lángszóróval összefutni elég égő...

le, hogy mindezt olyan végtelenül egyszerű animációval teszik, ami simán megállná a helyét egy elsőgenerációs konzolon. Különösen egyhelyben való körbefordulásnál szembetűnő, hogy szegény plasztikemberkéink lámbmunkája erősen konvergál egy Lenin-szoboréhoz. Ami azt illeti, szükségünk is lesz mindeme kommandós képességekre, mert apró játékkatona termetünkkel az emberi méretekhez alakított világban csak ugrálva és mászva juthatunk tovább, arról nem beszélve, hogy legtöbbször olyan össztűz zúdul ránk, hogy a fedezékbe rejtőzés egyáltalán nem szégyellnivaló cselekedet. Apropó, ellenfelek: leginkább a barna harcosok keserítik meg az életünket, de találkozunk zombikkal (!), tankokkal, helikopterekkel, óriásrobotokkal is. A mezei gyalogosokkal nem lesz gond (kivéve ha ezren vannak...), simán leszedhetjük őket, de érdemes átváltani egy gombnyomással a first person nézetbe (csak célzásnál van ilyen, menet közben nincs) és még messziről vadászgatni. A tankok és a robotok nagyon szigorú fiúk, pár lövés után becsukhatjuk a boltot, ellenük javasolnám a "fedezékből ki-bazooka vagy gránátvető elsüt-fedezékbe be"-taktikát, szemtől-szemben nehéz velük elbánni. Külön mák (ezer hála a készítőknek), hogy automatikusan célratartanak a fegyvereink. A helikopterekkel az a gond, hogy repülnek (miket nem mondok!), és elég nehéz őket befogni. Ilyenkor kell átváltanunk ismét az említett célzás-módra és megküldeni egy rakétával - általában el lehet kapni egy olyan pillanatot, amikor pár másodpercig egy helyben áll (ez viszont dicsérendő szokása az ellenséges helikoptereknek). Amennyiben a levegőbe kell röpítenünk valamit, a robbanószerkezet beállítása után vegyük fel a nyúlcipő-formációt, mert az időzítő öt másodperc múlva robbant, és máris lehet újraönteni minket. A fegyverek közül magától értetődően a vállról indítható rakéta a legnagyobb király - egy baja van csak, de az nagy: kevés hozzá a lőszer. Amennyiben végképp elakadnánk, a legeslegnagyobb jótanácsom következik: kéretik beszerezni a Playtime! magazin 2001/5-ös számát, ott ugyanis szerepelnek a játékhoz alkalmazható cheatek - bár így túl könnyű lesz, mert a pályák elég rövidek (ami távolról sem azt jelenti, hogy olyan egyszerűek lennének, amin két perc alatt végig tudunk rohanni!).

Külön dicséretet érdemelnek a pályák - legalábbis ami az ötletességüket illeti. Fridzsider, játékbolt, egy pénztárgép, biliárdasztal, sőt a játék végén egy flipper belseje képezik a csatateret. Különös atmoszférája van a számunkra hétköznapi tárgyaknak egy kb. kétcentis játékbábu szemszögéből nézve - és ez talán itt érezhető a legjobban az eddig megjelent Army Men játékok közül. Ez nyilvánvalóan a nézőpont miatt van így, de akkor is hangulatos. A kidolgozásuk már kevésbé sikeres, sajnos nem igazán feszegeti a Playstation2 hardverének határait - de egy két ocsmány textúrát leszámítva egészen elviselhetőek. Kifejezetten tetszett például, hogy a hűtőben a jégen tükröződnek a tereptárgyak.

A zene természetesen katonainduló, a hanghatások pedig tökéletesen passzolnak egy ilyen stílusú játékhoz - erre tehát kár is több szót feleslegesen pocsékolni. Néhol a videók közben elcsúszik a hang, de remélem ez csak az általam kézbe kapott tesztverzió hibája.

Meg kell emlékezzek az átvezető animációkról is. Az intron és a befejezésen kívül minden egyes küldetés előtt kapunk egyet, melyeket jó konzolos szokáshoz híven később újra megnézhetünk. Nagyszerű renderelt figurák, ötletes jelenetek és kameraállások - és egyik sem rövidebb egy percnél (összesen több mint 20 percnyi animáció van a játékban). Bravó, csak így tovább!

Hat különböző szinten háromfajta multiplayer módban is játszhatunk, sőt itt választhatjuk a játék összes főszereplőjét. Külön pikantériája a dolognak, hogy a két harcias leányzó is harcba szállhat - akár egymás ellen, akár a férfiakat kergetvén. Amúgy osztott képernyőn zajlik, semmi különleges nincs benne, nekünk annyira nem nyerte el a tetszésünket.

Kozi
kozi@vogel.hu



▲ Brigitte azt hiszem bármelyik férfiembert meg tudná győzni bármiről...



▲ A műanyag skorpió mérges (ránk)

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sarge's Heroes 2 az Army Men univerzum egyik leghangulatosabb tagja, ha nem is a legszebb. Túl sok gondolkodást ugyan a PS2-változat sem igényel, de nem is ez a célja. Klasszikus példája a popcorn-játékoknak, amivel bárki elszórakozhat ideig-óráig, aztán amikor befejezte, azon nyomban el is felejti az egészet. Ha egyszer lesz 3. rész, akkor viszont nem ártana, ha kiaknáznák a PS2 lehetőségeit.

POZITÍVUM

- Jó atmoszféra
- Nagyszerű átvezető képsorok
- Egyedi humor

NEGATÍVUM

- A főhősök animációja nagyon gyenge
- Még mindig nem Playstation2-től elvárható színvonal, de alakul

GRAFIKA	75 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	70%







Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Working Designs
Fejlesztő	Game Arts
Megjelenés	2000. október 26. (PAL)

Mechjött a király!

GUN GRIFFON BLAZE

Mindig is érdekelt, mi lehet annak az oka, hogy az óriás-robotos játékok csak kevésbé hódítanak a PlayStationon. Ahhoz képest, hogy a japánok mennyire odavannak ezekért a fémmonstrumokért, aránylag kevés az ilyen témájú játék, és persze még ritkább a minőségi, játszható darab. Született ugyan néhány próbálkozás, de - a Front Mission 3-at leszámítva - én valahogy nem találtam olyat, ami néhány percnél tovább lekötött volna, pedig PC-n nagy rajongója vagyok a MechWarrior-sorozatnak. Aztán megjelent a PS2, amire - aránylag gyorsan - megjelent a Gun Griffon Blaze. Igaz, ugyan nem egy egyedi fejlesztés, hiszen volt már egy elõd, ami Sega Saturnon 1996-ban már nagy sikert aratott - ez azonban nem kisebbíti az érdemeit.

A nem is túl távoli jövőben - 2015-ben járunk - hatalmas káosz dúl a Föld nevű zárt osztályon. Japán katasztrófák által sújtva agonizál, az USA megszálló erőket állomásoztat Európában és Ázsiában. Mindenhol természeti csapások és ítéletidő tombol, az élelem szinte már kincsnek számít a megszállt területeken. Éhínség, bűnözés, anarchia, őrület mindenütt. Feladatunk mi is lehetne más, minthogy az erőteljes Western Alliance egyik elit egységének tagjaként beszálljunk az AWG-nek nevezett acél szörnyetegbe, s visszafoglaljuk a megszállt területeket. Ismét csak a világ megmentése a tét...

A játék típusát tekintve a saját szemszögű-lövöldözős kategóriába tartozik. Bár vannak benne szimulátor elemek is, az akcióé a főszerep. Senki ne várjon MechWarrior (a PC-sre gondolok!) bonyolultságú mech-konfigurálást, de azért itt is lehetőségünk lesz néhány egyéni módosításra. Az irányítás az analóg joyokkal megy, az egyik a torzót irányítja, a másikkal pedig az alattunk levő soktonnás, mégis igen fürge robotot tudjuk mozgásra bírni. Maga a kezelés igen eltalált, egy kis gyakorlás után semmi gondot nem fog jelenteni.

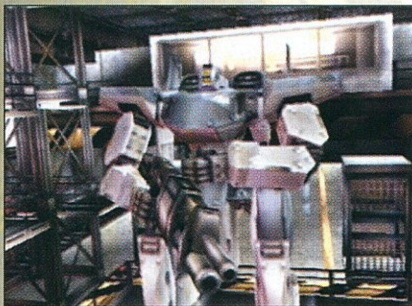
A játék akció volta a "műszerfalra" is rányomta a bélyegét, nem kell hosszú perceket eltöltenünk a megtanulásával. Radar, távolság- és magasságmérő, lőszerszámláló, sebződéskijelző, a küldetésre kiszabott idő, valamint a pontszámunk az, ami a HUD-ra került. Nem sok, de mindegyik tökéletesen ellátja a feladatát - talán a radar kivételével. Ez a ketyere szerintem igen kicsire és kis hatósugarúra sikerült, s emiatt néha igen nehéz megtalálni a célpontokat - pláne, ha menet közben sikerült el is tévedni.

Első lépésünk a Megváltóvá válás útján a nekünk szimpatikus pilóta megalkotása lesz, akivel végigküzdjük magunkat a küldetéssorozaton. Talán ennek hosszúsága az, ami egy kis keserűségre adhat okot, ugyanis igen kevés a küldetések száma. A hat alap misszió tejesítése után nyílnak meg még pályák, de azok száma sem sok, hiába nő a választható mechek száma is - ebben az egy tekintetben A Gun Griffon Blaze-nél jobb az Armored Core 2.

Minden küldetés esetében azonnal a csata forgatagába kerülünk, és persze hirtelen azt sem tudjuk, ki-kivel van. (Mivel a baráti egységek is csak úgy azonosíthatók, ha már rajtuk van a célkereszt, magasabb adrenalinszinttel rendelkező játékosoknál néha be is kapnak egy-egy lövést rendesen...)

Feladataink általában a "megkeresni és megsemmisíteni" kategóriából kerülnek ki, de azért akadnak támogató-védő missziók is. Ezekről mindig igen részletes eligazítást kapunk, szöveg és kép formájában. A küldetések előtt kiválaszthatjuk a céljainknak leginkább megfelelő mechet (feltéve, ha már sikerült újabbat szerezni), valamint lehetőségünk van egy másodlagos fegyver, valamint két power-up felszerelésére is. A fegyverek közül némelyik általánosan használható, de vannak csak bizonyos célpontok ellen effektív ölőszerszámok is. A másodlagos fegyvereknek van még egy nagy hátránya, mégpedig az, hogy nem igazán találunk hozzájuk lőszer utánpótlást a csatamezőn. Ezeket érdemes előre kipróbálni, még a tesztpályán, különben néha érhetnek kellemetlen meglepetések.

Aztán elkezdődik a hirig. Az egyik pillanatban még a menüben kotorászunk, a másikban pedig már záporoznak is ránk a lövések. Az biztos, hogy van egy feelingje, bár az ütközetek lefolyása nekem egy kicsit kaotikusnak tűnt. Az AWG-ben ülve ugyanis már nem áll rendelkezésünkre semmilyen térkép. Ha emlékszünk, mi volt a haditerv, akkor kicsit könnyebb dolgunk van, ellenkező esetben aránylag könnyen el lehet kevered-



▲ Itt még egyben van a gép, de ez az állapot nem tart már sokáig



▲ Öööö... tényleg ezt a hidat kellett megvédenem?



▲ A Challenger 2 rajtja


▲ Public Enemy Number One

ni. Bár a baráti egységek folyamatosan rádiózgatnak, s kapjuk a szöveges üzeneteket is: ki-hol-kivel találkozott, ezen infókkal sem mindig egyszerű visszakeveredni a csata sűrűjébe. A különféle ellenséges célpontok megsemmisítésekor sokszor kapunk valamilyen cuccot. Ez lehet lőszer, pontszámnövelő, valamilyen power-up, és "gyógycsomag" is. Sőt a nagyobb csetepatékban mindig van egy lerakat, ahonnan feltölthetjük leamortizálódott készleteinket. Néhány esetben a jól megérdemelt jutalom helyett azonban gránátot találunk, amely kismértékben káros az alattunk dübörgő fémszörny egészségére. A célpontok igen változatosak, értve ez alatt mind az ellenfeleket, mind az épületeket. Kétlábú és négylábú AWG-k helikopterek, tankok, teherautók próbálnak megakadályozni abban, hogy elnyerjük a Világ Megmentője címet. Bár nincs túl sok mech-fajta, a fegyverzetek variálgatásával ők is meglepetéseket okozhatnak. (Még egy jó pont a fejlesztőknek a mech-galéria, itt ugyanis minden egységet megnézhetünk, s megtudhatjuk az előnyeit/hátrányait is. A csata alatt úgysem lesz időnk ellenfelünk AWG-jében gyönyörködnünk.) Az AWG-knek nemcsak a kivitelezésük, de a viselkedésük is igen jól sikerült: ha meglátnak, azonnal támadásba lendülnek; folyamatosan mozognak, s nem állnak le megkönnyíteni, hogy eltaláljuk őket; ha pedig nagyobb sérülést szenvednek, néha megpróbálnak elmenekülni. (Hát ez persze általában nem sikerül...)

A missziók teljesítése után megkapjuk az értékelést, ahol szinte minden mozdulatunk szerepel: a kilőtt ellenségek számától kezdve, (méghozzá típusonként), az összegyűjtött bónuszokig. Ha sikerül elérnünk egy bizonyos pontszámot, jutalomként újabb power-upok ütik a markunkat, amelyek jól használhatóak majd a következő küldetésekben.

A látványvilágra és a sebességre szavunk sem lehet. Mind az objektumok, mind a különféle effektek kidolgozottsága igen magas szintű. A helyszínek hihetetlenül jól néznek ki - a görög csatatér a felkelő nappal valami fenomenális. Fények, füst, robbanások, a lövedékek és torkolattüzek villanása - nemcsak vizuálisan, hanem hangulatilag is lebilincselő.

Ugyanez a precizitás figyelhető meg a hangoknál is. A lövések, robbanások hangja, mechünk talpainak csattogása, valamint a folyamatos rádiózgatás nagyon élethű hátteret varázsol a játéknak. A háttérzene is a "darálósabb" stílus szülötte, s mint ilyen, persze remekül illik is a csaták forgatagába.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu




▲ Buli a parton, a szabad strandon...


▲ Nem látom a fától az erdőt


▲ Újra kitört a Sivatagi Vihar

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez a vérfrissítés már igen hiányzott a PS repertoárjából. Bár nem tartozik a szimulátor kategóriába, minden megvan benne, amitől jó egy játék. Érdekes téma, impresszív látvány, könnyű kezelhetőség és izgalmas csaták. Ami a viszonylag kevés küldetés mellett talán még negatívumnak tűnik számomra, hogy semmiféle többjátékos lehetőség nincs. Amúgy, nem tudom mi az oka annak, hogy a fejlesztők nem igazán fektetnek erre hangsúlyt - pláne akkor, amikor a PS2 elméletileg alkalmas az internetes csatlakozásra is. Pedig mekkora csatákat lehetne vívni...

POZITÍVUM

- Végre egy igényes meches játék
- Adrenalinpumpáló küldetések
- Az ember szinte ott érzi magát a csatatéren

NEGATÍVUM

- Néha nehéz megtalálni a célpontokat
- Nincs semmilyen multiplayer mód
- Egy kissé rövid

GRAFIKA	89 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	84%



Sok hűhó semmiért - avagy hogyan vesszünk el a részletekben

ARMORED CORE 2

Ehónapban két óriás-robot szimulátor is terítékre került. Mindegyikben vannak briliáns megoldások, és gyenge pontok egyaránt. Az Armored Core első része még PSX-en riogatta/kápráztatta el a játékosokat, s a Sony legújabb csodamasinájára is készült egy epizód.

Az első háború után vagyunk 67 évvel. A Föld már romokban hever, érte küzdeni már nem igen érdemes. Időközben a maradék emberiség figyelmébe egy új planéta, a Mars került. Azonban nem csak egy társaság indul meg, hogy uralma alá hajtsa ezt a bolygót is. A Raven-eknek nevezett zsoldos csapat látja az ebben rejlő lehetőséget, s beszáll a kozmikus hirigbe, remélve, hogy szép szeletet hasíthat majd a tortából - feltéve, hogy lesznek még győztesek. Az odáig vezető út azonban hosszú, rögös és fémroncsokkal van kikövezve.

Kihívásra nem lehet panaszunk, hisz küldetésekben igencsak bővelkedik a program. Szám szerint 35 misszió várja epekedve szerény személyünket. Sajnos, néhány küldetésben a tervezők igen csak levetették a súlykot, míg másoknál pedig túl könnyű célt tűztek ki (bár, ez még a szerencsésebb eset). Sokszor fordul elő az a helyzet, hogy szinte lehetetlen feladat elé állítják a szerencsétlen játékost. Az ok, hogy a cél teljesítéséhez nem lehet elég jó felszerelést összeállítani - még akkor sem, ha szinte hibátlanul játszottunk idáig. Az ellenfél gyorsabb, mint a mi lehetséges legjobb konfigunk, esetleg elérhetetlen árú fegyverre/alkatrészre lenne szükség. Természetesen, sokkal nagyobb erőfeszítéssel, és többszöri nekifutással teljesíthetőek, de én játszani, szórakozni szeretnék, nem pedig vért izzadni. Persze, kell a nehézség, de akkor rajtam múljon, az én ügyességemen, ne pedig a vakszerencsén. Ez azt jelenti, hogy a könnyebb küldetések után nem szabad elvásárolgatni a nehezen megkeresett fabatkákat, hanem tartalékolni kell, hogy legyen elég a későbbi küldetésekre. Ennek persze egyenes folyománya, hogy az alap felszerelésekkel minden egyes feladat még tovább nehezül kissé...

Létezik még egy megmérettetés, az Arena-nak nevezett küzdőtér, ahol a többi Raven-taggal küzdhetünk meg, mégpedig további pénz- és alkatrész díjakért.

Az, hogy a programozógárda egy része, illetve néhány felmenőjük heveny csuklásban tör ki néha-néha, az minden bizonnyal az irányítással küzdő/birkózó játékosok jókívánságainak köszönhető. Ritka az olyan játék, aminek ennyire elfuserált és oda nem illő a kezelhetősége, mint az AC2-nek. A doboz szerint ugyan "Analog Sticks Only", de ez messzemenően nem igaz. Már a kézikönyv ezzel foglalkozó oldalain is a D-gombokat jelöli meg az AC mozgatására szolgáló szervként. Jó, végül is, nem haltunk bele akkor sem, amikor még nem volt analóg. De, hogy a felnézelődésre az L2/R2 szolgál, valamint, hogy a fordulás olyan lassú, hogy egy birodalmi lépegető előbb fordul meg, mint a mi kis fém-kasznink, az azért eléggé elítélhető. Mikor mindezt a másik analóg joy-jal sokkal felhasználó-barátabb módon megoldhatták volna. Az első pár küldetés után már elment e kedvem az egésztől - a felszerelgetés nagyon ott van, de ez a kezelhetetlenség iszonyatosan le tudja lombozni az embert. (Az még olaj volt a tűzre, hogy néhány nappal előtte játszottam a Gun Griffon Blaze-zel, aminek nagyságrendekkel jobb, igen eltalált kezelése van).

Annak, hogy a játékban egy zsoldos csapat tagjai vagyunk vannak előnyei és hátrányai is. Előny, hogy mi választjuk meg, melyik küldetést kívánjuk teljesíteni (előtérben a zsírosabb jutalmú megbízatásokkal), valamint akkor fejlesztjük AC-nkat, amikor akarjuk, nem szól bele a hadsereg fukar vezetése. Ám, ha kissé lerongyolják szeretett gépünket, annak felújítása a mi zsebünket ter-

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Crave / Ubisoft
	www.agetec.com
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2000. október 26. (NTSC)
	2001. március 23. (PAL)


▲ Modern kori lovagi torna - csak a bolygó más




▲ Figyu! Te balra menj, én majd mögé kerülök


▲ Szabad egy táncra?


▲ Én vagyok a fény az éjszakában!

heli, s ha nem, vagy csak nagy vesztéségekkel teljesítjük a vállalt feladatokat, igencsak nagy lekvárban leszünk a gyengécske bevételek miatt. És sérüléseket nem nagyon nehéz beszerezni, hiszen az ellenfelek nem igen kímélnek, s az ő oldalukon áll az az átok sújtotta irányítás is.

A hadrendbe állított óriásrobotok száma is igen impresszív, hiszen a 45 különféle mobilizált vasszobor mindenképpen tekintélyes választékot jelent. Természetesen, az elején még igen csekély lehetőségeink vannak - 1, azaz egy ilyet birtoklunk - de a minél ügyesebben megoldott küldetések után felmarkolt pénzmag megfontolt felhasználása esetén egész gép-parkot vásárolhatunk össze.

Sajnos, a bevetések előtt megjelölt pénz olyan, mint a Lottó-nyeremény. Még lejön belőle a javítás költsége, az elhasznált lőszerjavadalmak pótlása - a végére épp, hogy marad belőle valamicske.

A játék legvonzóbb részének a robotok egyéni felszerelhetőségét tartom. Itt aztán kedvünk szerint adhatjuk-vehetjük az alkatrészeket, fegyvereket - lehetőségeinknek leginkább csak a pénztárcánk szabhat gátat. Rengeteg cucc közül válogathatunk, melyek - természetesen - valamilyen tekintetben módosítják is fém kedvencünk ilyen-olyan tulajdonságait. Ha már annyira felvitte az isten a dolgunkat, hogy nem kell kuporgatni a napi betevő rakétára, érdemes több részegységet/őlőszerszámot is betankolni, hiszen az eltérő jellegű küldetéseken szükség lehet a csereberére is. Ha nem vagyunk biztosak tevékenységünk maradéktalan sikerében, az összeállított konfigurációkat ki is próbálhatjuk, mégpedig ingyen (azaz, nem kell fizetnünk a javításért és az elhasznált lőszerért - micsoda figyelmesség!).

A teljes egyénre szabhatóság nem csak a felszerelésekben, hanem a robotok festésében, dekorálásában is megnyilvánul. Nem csak előre eltárolt, hanem egyéni színeket és csapat-emblémákat is szerkeszthetünk, létrehozhatunk. Sőt, lehetőség van a HUD konfigurálására is - ki, milyen információt szeretne harc közben látni a képernyőn.

A játékban megtalálható a két játékos üzemmód is, melyet játszhatunk osztott képernyőn, vagy akár iLink segítségével is. Itt használhatjuk az alap robotokat is, de lehetőség van a küldetéssorozatban már kissé kikupált AC-nk használatára is. Ezután nem marad más hátra, mint a helyszín kiválasztása (ezekből is van jó néhány), s már indulhat is a hadd-elhadd. Amikor megláttam a játékot, nem mondhatom, hogy a szemem kiugrott a helyéből elragadtatottságában. A sebességgel nincs gond, fut az rendesen, de valahogy azért többet várna ez ember egy PS2-es programtól. A menük elég designosak, de a játék nekem kissé csúnyácskának tűnt itt-ott, elsősorban az első néhány küldetés alatt. A másik nagy gondom a robotok és a környezet viszonyával volt. Nekem nem tűnt "óriás robotnak" az általam irányított fémkaszni - nem érzem azt a "Mekkora monstrum gazdája vagyok én!" élményt, az egésznek inkább amolyan driod-hangulata van. Ennek ellenére mind a környezet, mind a különféle objektumok kidolgozottsága és texturázottsága igen részletes, és a különféle robbanások, villanások is vonzzák a tekintetet.

Nem tudom, a zenészek honnan gondolták, hogy az általuk kreált "műremek" megfelelő zenei aláfestést adhat a játéknak. Oké, a művészek egy kissé elborultak - de a tesztelők viszont süketek?! Valami hihetetlen rossz, techno-alapú csörömpölés adná a háttérzenét - már annak aki bírja ezt az akusztikai atomcsapást. A játék hangjai sem ostromolják az egeket minőségileg, de legalább érződik valami odafigyelés rajtuk.

Nem maradt más hátra, mint a végítélet. A játékban nagyon sok jó ötlet van, valamint a küldetések is hosszú időre odaszegezhetik a játékost a TV képernyője elé - amennyiben megbarátkozik az irányítással. Nem rossz játék, de ha valaki e stílusból valami igazán cool programmal szeretne játszani, az ne ezt, hanem inkább a Gun Griffon Blaze-t válassza. Lehet, hogy az rövidebb, de a hangulata helyből átugorja az AC2-t, bár a kétjátékos üzemmód és a részletes konfigurálhatóság abból igencsak hiányzik...

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu


▲ Miért nem elég ez a hely kettőnknek?


▲ A kis hamis, így akar elrejtőzni

ÖSSZEFOGLALÓ

Annak idején játszottam még a PSX-es első résszel, és elég sok negatív tapasztalatot szereztem. A PS2-es folytatást meglátva reménykedtem a technika és az azóta eltelt idő jótékony hatásában, de ismét csalódnom kellett. A sok csili-vili alkatrész és a küldetések kiötlése után, úgy látszik, nem maradt elég energia és tehetség a játékmenet kidolgozására. Kár érte, hiszen nagyobb odafigyeléssel egy nagyon jó játék is lehetett volna.

POZITÍVUM

- Rengeteg alkatrész és felszerelés, melyekkel egyénivé tehető a robot
- Nagy számú küldetés (kb. 35)

NEGATÍVUM

- Hihetetlen gyenge irányítás
- Borzalmas a háttérzene

GRAFIKA	78 %
HANG	54 %
ÉRTÉK	73 %

"Tomb Raider a levegőben"

SKY ODDYSSEY

PlayStation2

Típus	Ügyességi
Kiadó	SCEE
	www.scee.com
Fejlesztő	Sony
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	2001. április (PAL)

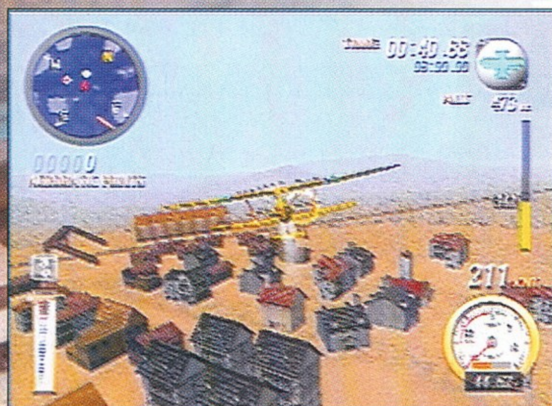
Mint ahogy azt 2001. márciusi számunk előzetesében is olvashattátok, a Sky Oddyssey az a játék, amelyet egyedi koncepciója miatt nem igazán lehet semmilyen más játékkal összehasonlítani. A készítők által kitalált "légi Tomb Raider" ugyan első olvasatban nagy eséllyel pályázhatna dobogós helyre az Év Legsületlenebb Reklámszlogenjének képzeletbeli versenyén (nagymellű repülőgép?!), mindenesetre a játékkal történő megismerkedés után azért mindenkinek el kell ismernie, hogy mégis csak van benne valamilyen ráció. Egy olyan játékban, amelynek főszereplői repülőgépek, az egyszeri játékos ugyebár vad légi párharcokra és hajmeresztő légi manőverekre számít, ahol a legfontosabb segédeszköze a tűz gomb, de esetünkben ez csak részben igaz. A "hajmeresztő légi manőverek" ebből igaznak is bizonyulnak, ugyanis a szerzők kizárólag erre alapozták a játékélményt. A játék legnagyobb részét képező "kaland" mód története szerint egy elveszett térkép darabjait keressük, és minden egyes darab felkutatásához egy bizonyos útvonalon kell úgy végigrepülnünk, hogy közben nem verjük oda magunkat a földhöz. Ez első re körülbelül annyira hangzik izgalmasnak, mint mondjuk egy életre-halálra szóló viadal két csiga között - mindenesetre az útvonalak megtervezésével és a legextrémebb időjárási körülmények létrehozásával a szerzőknek mégis sikerült azzá tenni.



▲ Egy újabb checkpoint a szurdokban, ahol a sziklák jól ki szur(d)nak velünk

Hogy a "szimulátor" címke semmi esetre sem aggatható a játékra, az már az első tréningrepülés alkalmával kiderül. Pontosabban még előtte, lévén első dolgunk, az irányítás nehézségének kiválasztása, amelyből könnyű és normál fokozathoz lehet szerencsénk. Az előzőnek érdekes bájt kölcsönöz, hogy így kizárólag a "kaland" módot választhatjuk a menüpontok közül. Az irányítás egyébként - elméletileg - normál fokozaton is elég easy: az egyik analóg karral kezeljük a magassági kormányokat és döntjük be a gépet, míg az L1/R1 billentyűkkel csűrhetjük jobbra/balra a gépet. Ugyan egy igazi szimulátor rajongó hideglelést kapna attól, ahogyan a gépek reagálnak a kormánymozdulatokra, de itt a történet nem az élethűségről szól.

Kezdetben három repülhető gép közül választhatunk: egy kétfedelű (Swordfish), egy vadászgép (Messerschmitt Bf-109) és egy sugárhajtóműves masinából áll a választék. Ezeket megpillantva a fentebb említett szimulátor rajongó egyenesen meg is fagy: az a bizonyos "Swordfish" csak annyiban emlékeztet névadójára, hogy ez is kétfedelű (ez inkább egy Tiger Moth iskolagép), a Messerschmitt is csak igen távoli megközelítése az eredetinek, míg az utolsó fiktív darabról egyetlen jóérzésű pilóta sem hinné el, hogy ez az izé tényleg képes repülni. Ez persze esetünkben nem különösebben nagy baj: hogy az élethűség körülbelül a kétszázadik helyen szerepelt a játékkal szemben támasztott elvárások listáján, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a tréning mód startolással/landolással foglalkozó részében mindhárom masinánál 250 km/h-s felszálló- és 150 km/h-s leszálló sebességet javasolnak... (Ettől függetle-



▲ Ilyenkor sajnálom, hogy nem születtem bombázónak

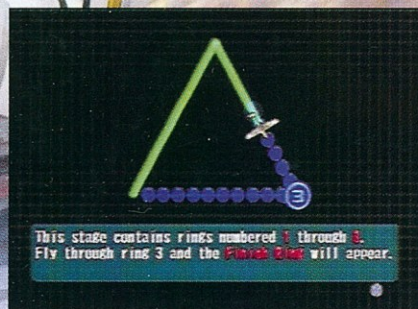


▲ Ideje lesz visszakanyarodni



▲ A feladat egyszerű: leszállás a vonaton





▲ Ez a feladat még talán menni fog



▲ Hahó, fiúk, elvisztek Pearl Harborig?

nül már 120 km/h körül fel lehet szállni.) Ezzel nyilván mindenki fogalmat kapott arról is, hogy mennyi különbség van az egyes gépek között.

A szőkásos módi szerint a kezdeti paletta természetesen a későbbiekben tovább bővül, ahogy sikeresen vesszük az elénk állított akadályokat: egyrészt "új típusokat" nyerhetünk (Me-262, ufó, Lopakodó, stb.), továbbá a már meglévő gépekhez új kiegészítőket (szárnyakat), amelyek a sebesség/stabilitás fordított arányában változtatják meg az alapgép repülési tulajdonságait.

Mielőtt kaland módba belevágnánk, mindenképpen érdemes a két kiegészítő játékmódban is elmélyednünk egy kicsit, mert egyrészt remek edzés lesz a ránk váró megpróbáltatások tekintetében, másrészt egy csomó bónusz cuccot harácsolhatunk össze bennük. A Sky Canvas a légi bemutatók hangulatát idézi: ennek küldetéseiben egy körök által meghatározott útvonalon kell végigrepülnünk, és egyes körök között színes füstcsíkot eregetnünk magunk mögött, amelyekkel remek dolgok rajzolhatók az égboltra. A Targetnél is valami hasonlóról van szó, csak füstcsíkok nélkül: felszállás után fel kell derítenünk az égen lebegő színes, sorszámozott köröket, és bizonyos séma szerint keresztül kell repülnünk rajtuk.

Az igazi izgalmakat természetesen az Adventure mód tartogatja. Ennek küldetései gyakorlatilag arról szólnak, hogy fel kell szállnunk A repülőtérről és egy bizonyos, szintén körök (vagy ha úgy jobban tetszik: checkpointok) által meghatározott útvonalon végighaladva épségben el kell jutnunk B repülőtérre. Apró problémát jelent, hogy azt a bizonyos útvonalat a készítők határozták meg, és ők mindent elkövettek, hogy valami kis kedvessel szolgáljanak számunkra:



már az első pályán is vért izzadtam, mire végigrepültem egy ide-oda kanyargó szurdokban, ahol bájos sziklák hullanak az arra repülők nyakába. A későbbiekben aztán tovább folytatódnak a hasonló vidámságok a természeti erők bevonásával (éjszakai repüléssel zuhogó esőben, amikor egy kukkot sem látni a felszínből, vagy elektromos viharok kellős közepén), és olyan feladatokkal, amikor eleve kevés üzemanyaggal indulunk útra. A kaland módban extrém légi manőverek végrehajtásával, vagy a felszínhez veszélyesen közel repülve Acrobatic Pointokat kapunk jutalmul, akárha valamilyen gördeszka szimulátorban lennénk. Erre egyébként bőven lesz alkalom (olyankor is, amikor éppen nem vágyunk éppen efféle izgalmakra), sőt az egyik küldetésben eleve ez lesz a feladat.

Amikor először hallottam a Sky Oddysseyről, némileg szkeptikusan álltam hozzá ("most már minden hülyeségből játékot csinálnak?"), de be kell vallanom, hogy elég kellemesen csalódtam. A látvány tekintetében ugyan vannak bizonyos fenntartásaim (a felszínt borító szimpla textúrák és a 20 poligonból felépülő szikladarabok még hagyján, de például az útvonalterv látványa, a felszín textúrájába belecsúszó gép, vagy még inkább: az első ütközésnél mindig visszapattanó gép már kritikán aluli), továbbá a kamerakezelésnek is vannak bizonyos gyermekbetegségei (a gépet oldalra csűrve az addig követő kameranézet csak nagyon lassan csúszik vissza a gép mögé, következésképp "kissé" bonyolult úgy átrepülni egy checkpointon, ha nem látjuk pontosan, hogy a gép merre halad), de a játékélmény tényleg kiváló, amihez nagyban hozzájárul az eltalált kísérőzene és az igen ütős nehézségi fokozat.



▲ Úgy zuhog az eső, hogy még a futóműveket is kinnhagytam

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sky Oddyssey mindenképpen egyedülálló játék, legalábbis abban a tekintetben, hogy ilyen játék még nem nagyon volt egyetlen platformon sem. Ugyan az irányítással kanyarodásnál rendszeresen meggyűlik a bajunk, és a grafikai megvalósítás is hagy némi kívánalmakat maga után, az egyedülálló játékkoncepcióból kibontakozó remek játékélény miatt azonban az ember hajlandó megbocsátani ezeket a baklö-véseket is. Csak remélni tudjuk, hogy lesz második rész is, ami látvány tekintetében is valóban azt nyújtja, amire egy PS2 képes. Hogy meghallgassanak a készítők, holnap teleírjuk az eget Sky Oddyssey logókkal.

POZITÍVUM

- Eredeti játékötlet
- Eltalált kísérőzene
- Nagyon hosszas kihívás

NEGATÍVUM

- Gyenge grafika
- Néha zavaró kamerakezelés

GRAFIKA	63 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	82%





▲ Az útvonalrepülésem mindig is tökéletes volt



▲ Na jó, húzzuk innen a csíkot!



A szívbajt hozza rád

ILLBLEED



Dreamcast

Típus	Túlélő horror
Kiadó	Sega
	www.cgstudio.co.jp
Fejlesztő	Crazy Games
Megjelenés	2001. április 25. (NTSC)

A jó horrorfilm ismérve nyilvánvalóan az, hogy a megtekintése után félünk leoltani a szobában a villanyt. Mert a jó horrorfilmben a legapróbb, hétköznapi semmiségek is ijesztően hatnak: elég egy hunyorgó lámpa, vagy egy gyanús folt a padlón, s már is iszonyodva gondolunk rá, vajon mi vár szerencsétlen főhősre. Az Illbleed egy olyan próbálkozás, amelyben ezeket a filmes fogásokat most egy játékba próbálták átültetni.

A történet eleinte nem túl érdekesen indul, a bevezető intro mondhatni lagymatag. A főhősnő, Eriko Christy beszédet mond népes hallgatóság előtt, s egy ügyesen előadott rémtörténettel megnyeri az iskolája előadói versenyét. Ezután megismerkedhetünk a játék három további szereplőjével, akik lelkesen sietnek Erikohoz elújságolni, hogy a közelben nyílt egy ún. horrorpark, melynek versenyein észvesztő magas díjazást ígérnek. Erikonak gyanús a magas összeg, ezért nem osztja a barátai lelkesedését, akik - otthagyva az ő jegyét - végül nélküle vágnak neki a kalandnak... Három nap eltelte után - ez végül is nem meglepő - Eriko kezdi hiányolni a barátait, s a keresésükre indul. A horrorparknak már a pénztárosa is eléggé bizarr figura, de ez nem riasztja el hősnőnket, s belép a rémisztő kapun. A szerepét átvéve természetesen ránk vár a feladat: felkutatni az elveszett barátokat. A virtuális horrorpark grafikailag egész pofás, ami ugyanúgy az egész játékról elmondható. A létesítmény több épületből, illetve több körzetből tevődik össze. Ahogy belépünk, jobbra három szolgáltató helyiséget kereshetünk fel: a fényképészt, ahol állást menthetünk (ezt egyébként később kis fényképező fülkékben is megtehetjük), a gyógyszertárat, ahol - mily meglepő - gyógyszereket avagy ételt vásárolhatunk, és a bankot, ahol jó pénzért meg lehet vásárolni az elhunytak holttestét... (Mármint ha már nem először van dolgunk a játékkal, és az egyik karakter már bekrepált.) A másik irányban először is egy temetőbe mehetünk át, ahol megtanulhatjuk a játék alapvető szabályait - ezekre hamarosan itt is kitérünk. Azon kívül egy különös kórházba léphetünk be (ilyen sürgősségi osztály is lesz máshol is), ahol feltámaszthatjuk a halottainkat, gyógyító, életmentő műtéteket rendelhetünk (ezek már önmagukban is elég vészjóslóan hangzanak), valamint - ha már vannak mesterségesen beültethető "implantjaink" - fejleszthetjük is a karaktereinket. Minthogy kezdetnek csupán 3000 dolcsink van, abból nem sokra futja (legfeljebb néhány gyógyszerre), ezért a játékos óhatatlanul rá van kényszerítve, hogy bejárattal szembeni lépcsőn felmásszon, és meglátogassa a mozikat.



Egy bizonyos Michael Reynolds filmproducer rémséges munkáiba nyerhetünk bepillantást - sőt többet is annál. Nos itt kezdődik tulajdonképpen a horror. Az első filmnél egy kiégett fogadó szolgáltatja a díszletet. A film története szerint a fogadó tulajdonosa roppant büszke volt a fiára, Jimmyre, aki nagy baseball-tehetségnek indult. Apa és fia együtt gyakoroltak a fogadó pincéjében kialakított edzőteremben. A fiú előtt ígéretes karrier állt: csapatával megnyerte a helyi bajnokságot, ami után apja nagy ünnepséget rendezett. Egy nap épp a pincében edzettek, amikor fent néhány gyerek tűzzel kezdett el játszani. Pillanatokon belül az egész épület lángba borult. Jimmy keserves kínok között halt meg, s az apja is súlyosan megégett. Utóbbi azonban valahogy túlélte a tragédiát, s bosszút esküdött. Felkutatta egyenként a "csínytevőket", s mindegyszálig végzett velük - egy lángszóróval.

Azóta pedig a házban kísért...

A filmeknél először is karaktert lehet választani, aminek azonban elsőként még nincs értelme, merthogy Erikonak ehhez előbb ugyebár meg kell találnia legalább egy társát. Ami a játékmenetet illeti, azt el kell ismerni, hogy a forgatókönyvíró elképesztően sok "tréfát" talált ki.



▲ Estimese horror helyett - ha jó csatornára váltunk



▲ Tán túl nagyot ütöttem a kobakjára?



▲ Ez aztán a vadhús roston



▲ Gyanús az a vérfolt!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Resident Evil Code Veronica		
Resident Evil 3: Nemesis	01/01	83%
Illbleed		

Hogy csak az első szintről ragadjunk ki néhány példát: az üszkös falú ház bejáratánál leszakad a padló, később az ebédlőben hirtelen felénk repülnek a konyhakések, benyitva az egyik mellékhelyiségbe egy oszló tetem néz velünk farkasszemet - már amennyire a kikandikáló szemgolyója engedi.

A legnagyobb ellentmondás azonban az, hogy az ilyen eseményeket lehetőleg nekünk el kell kerülünk. Másként fogalmazva: gyakorlatilag az a lényeg, hogy unalmassá tegyük a horrorfilmet. Ha idejében felfedezzük mondjuk a képet, amiből egy zombi ugrik nekünk, akkor csak kikukucskál a fazon, mire hősnőnk annyit mond: "Klassz!". Ez így még nem is lenne rossz, de a hétköznapibb ijesztgetések egyszerűen meg sem történnek: nem folyik ki a folyosón a vér a padlóra, nem csörren meg ijesztően a telefon, nem lesz zárlatos a falilámpa - csak egy jellegzetes hangeffektus tudatja, hogy ott valami rémisztő volt. Ilyenkor már nem igazán érteni, hogy hősnőnk mit is talál olyan "klassznak" az adott helyzetben...

A rémségek felismerésére az ún. horror monitor szolgál. Ez egy különleges szemüveg, amit mindjárt a szintek legelején meg kell találnunk, s ami ezután az adrenalin-szintünk csökkentésével megmutatja azokat a helyeket, ahova esetleg trükköket rejthettek el, illetve meg is jelöli azokat. A jelölések (fénylő pontok) a szemüveg levétele után is láthatóak maradnak, szóval mindezek után már csak oda kell mennünk hozzájuk, és kutakodnunk kell. A leleplezett csapdákon kívül számos helyen különféle tárgyakat találhatunk: kötszert, ételt, adrenalininjekciót, a kerettörténetet részletező dokumentumokat, naplókat, és van néhány speciális cucc is, melyek általában a szintek végénél, a főellenségek felkutatásához kellenek. A szemüveggel szinte gyerekjátéknak tűnik az egész horror-móka, azonban csak addig szórakozunk önfeledten, mígnem az adrenalin-kijelző nullát nem mutat. Ha minden pontot megjelölünk, ez csakhamar be fog következni, lévén a legtöbb helyen végül is nincs semmi. Márpedig az adrenalin-szintet azzal tölthetjük folyamatosan, hogy csapdákat, ellenségeket semlegesítünk. Fontos tehát, hogy csakis a trükkös pontokat jelöljük meg, s az egyéb gyanús helyeket (ahol tárgyak rejtőzhetnek) csak manuálisan kutassuk át. De hogy honnan tudhatjuk, melyek a trükkös helyek? Nos ha felpillantunk a játéktér tetejére, ott egy-egy kijelző mutatja az érzékszerveink által tapasztalt dolgokat: úgymint a látványt, a zajokat, a szagokat, valamint a hatodik érzékünk sugallta megérzéseket.



Az egyes szintek - vagy ha úgy tetszik: filmek - teljesítéséhez bizonyos követelményeknek kell megfelelnünk. Ha csak simán átvergődünk valahogy, úgy is megnyílnak a mozik, de a bonuszok elnyeréséhez hozni kell a követelményt. A mozikba való belépéskor kiírja a gép, mennyi idő alatt kell átjutnunk az adott pályán, ennek során mennyi csapdát kell semlegesíteni, milyen gyors szívveréssel, illetve energiával kell majd végezni, meg hogy a végén minimum mennyi adrenalin-szinten kell állnunk és maximum mennyire vérezhetünk.

Ezzel tulajdonképpen fel is soroltuk az összes tényezőt, amire a játék során ügyelnünk kell. Az utóbbi négyhez tartozó elég szemléletes kijelzőt a játéktér alján láthatjuk. Amennyiben szívrohamot kapunk, elgyengülünk, vagy elvérzünk, a szereplésünkért kapott poszthumusz díjunkat Michael Reynolds "községély-alapítványának" utalják át... Hacsak nincs még egy karakterünk tartalékban!

Egyes csapdák ijesztgetnek, s a szívverést szaporítják, míg mások komoly fizikai sérüléseket is tudnak okozni. Ha túl gyorsan ver a szívünk, akár el is ájulhatunk, még rosszabb esetben infarktust kapunk. Amennyiben nyugton maradunk, vagy csak sétálgatunk, a lassacskán alvad a vérünk, viszont futásnál vagy ugrálásnál egyre erősödik a vérzés. Ilyenkor egyébként nem csak az elvérzés jelenthet problémát: a vérveszteséggel összefüggésben túlságo-



▲ Ott egy fog extrahálásra szorul - bár talán az egész fej is



▲ A lángszórós energiája végtelen? Jobb lesz menekülni!



▲ Lám a horror monitor a ruhán is átlát! Kár, hogy ott az a léc...



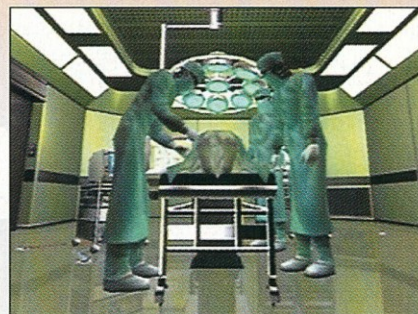




▲ Kevin akkor mostantól a csapat tagja



▲ No lássuk, mi a mai műsor!



▲ A paciens jobb lesz, mint új korában!

san is lecsökkenhet a pulzusunk, úgyhogy néha az is előfordul, hogy növelni kell a szívverést - erre pont alkalmas például egy sexmagazin. A vérzést nagyban növelheti, hogy akad egynéhány zombi vagy más rusnya kreatúra, akik nem csupán ijesztgetnek, de bunyóznak, karmolnak is. Kezdetben csak puszta kézzel védekezhetünk ellenük, ám később majd egy baseball ütővel egyengethetjük a bibircsókos fejüket. Igaz, konkrétan ez a fegyver csak az első szintnél van meg, de persze a többinél is találunk hasonló alkalmatosságot. A küzdelmeknél egy "ringbe" vagyunk kényszerítve, ezért egyszerűen elfutni sajnos nem lehet. Ilyenkor az irányítás is megváltozik: az átkonfigurált gombkiosztásba beiktatódik egy ütés gomb, és egy elugrás gomb is. Az elugrás kiválóképp hasznos, ha ketten támadnak ránk egyszerre, ugyanis a program van annyira korrekt, hogy az ellenség egymást is tudja kaszabolni - vagyis ha minket nem találnak el, akkor egymást fogják. Az erősen behatárolt küzdőtéren láthatunk egy miniatűr helikopter-leszállót: ez a menekülés egyetlen módja - ha netán túl rosszul állna a szénánk. Fura módon egy kötéllétrát eresztenek oda nekünk (még ha fedett helyen is vagyunk). Hozzá kell azonban tenni, hogy a létra megérkezéséig egy jó párszor integetnünk kell (a B gombbal), szóval nem olyan egyszerű egérutat nyerni. Pedig hát néha muszáj, mert van úgy, hogy az ellenség sérthetetlen, s a menekülés az egyetlen út a győzelemhez... Az irányítás megváltozása kapcsán mellesleg még azt is érdemes megjegyezni, hogy a tárgylistát behozó Start gomb átminősül egy sima pauzává, vagyis a csaták közben nem lehet gyógyítanunk magunkat! A virtuális horrorparkban összesen hat film díszletei között tehetünk látogatást, a legvégén pedig a házigazda múzeumában zajlik a végső összecsapás. Hogy csak címszavakban jellemezzük a filmeket: van bennük többek között misztikus gyilkos, láncfűrész, és óriáshernyó is. Egy pálya bejárása sok gyakorlás után is úgy fél óra, azaz rémüldözhetünk egy darabig. Idegborzoló zenékkel és hanghatásokkal fűszerezve a horrorfilmek világának szinte valamennyi hatásvadász jelenete fel lett sorakoztatva: ezt el kell ismerni. Ennek ellenére az Illbleednek valahogy nem sikerült elérnie a célját. Az ötlet nagyon jó: kísérteties helyeken mászkálni, s minden apró semmiségtől megijedni - csak épp kivitelezhetetlen. Filmeken remekül meg lehet koreografálni a sokkoló epizódokat: ahogy a főhős rémült tekintettel bámul a sötétségbe, majd hirtelen megcsörren mellette a telefon, és ez a frászt hozza rá. Az ilyen művészi "eszközök" azonban megfelelő előjáték nélkül - amire egy játékban sajnos nem igazán van lehetőség - mit sem érnek. Nagyon érdekes játék az Illbleed, de nem igazán ijesztő.



V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A túlélős horror műfajának egy fura oldalhajtásával van dolgunk. Semelyik játékban nem ijesztgettek meg ennyit minket, de talán éppen ezért túl sok is az ijedség ahhoz, hogy komolyan lehessen venni a dolgot. A játék atmoszférája inkább egy horrorparódiához fogható: "mindent bele" kotyvalék jó sok vérrel megöntözve.

POZITÍVUM
- Ezerféleképpen ijesztgetik az embert
- Újszerű játékmenet
- Változatos helyszínek

NEGATÍVUM
- Túlzásba vitték a csapdák mennyiségét
- Némely csapdát lehetetlen észrevenni a sok haszontalan "célpont" miatt

GRAFIKA	85 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	78 %





▲ Hol késik már az a helikopter?



▲ Aki kukázik, az talál

MARS MATRIX

Mars a Marsról!

Dreamcast

Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. április 27. (NTSC)

Sok ember él a világon, akiknek a videojáték fogalma egyet jelent azzal, hogy egy űrhajó repül felfelé a képernyőn, és milliónyi ellenfelet lő halomra. Nem véletlen ez a sztereotípia, hiszen a játékgyártás őskorszakában is jelen volt már ez a típus, és mindig is népes rajongótábort mondhatott magáénak. Lám még ma is sokan kedvelik ezt a fajta kikapcsolódást, amikor sokan nem is tekintik játéknak azt, ami nem teljesen három dimenziós.

Esztelen lövöldözés: erről szól a Mars Matrix is. Kerettörténet kigondolásával csak minimális mértékben fárasztották magukat az alkotók. 2309-et írunk, amikor is már ötven éve kolonizálva van a mars, s az egykor kietlen sivatag millióknak az otthona. Mint tudjuk: ahol emberek élnek, ott természetesen háború is van, így hát nekünk kell megvédenünk a Mars kolóniáit az erőszakos hódítókkal szemben - egy szál hajó száll szembe a sokezer agresszorral...

A cseppet sem könnyű hadművelethez két különböző űrhajó közül választhatunk. Bár annyira nem is különbözőek; úgy értve, hogy csak színükben, gyorsaságukban és a tűzerejükben mások, de a nehézfegyverzet alapvetően mind a kettőnél azonos. Van az R-gombbal működő ún. Piercing Cannon, ami egy igen komoly ágyú, csak épp jóval ritkábban lehet elsütni, mint a sima gépágyút. Egy másik, még ütőképesebb fegyver pedig az, hogy összegyűjthetjük az ellenfeleink lövedékeit, s visszapattinthatjuk nekik. Ezt úgy tehetjük meg, ha folyamatosan nyomjuk a tűzgombot - sajnos ilyenkor értelemszerűen lőni viszont nem tudunk. A másik kényelmetlenség, hogy ezt az ún. mosquito mozdulatot csak akkor tudjuk aktiválni, amikor van hozzá elég energiánk. Alul töltődik egy kijelző folyamatosan: ha a csík teli van, csak akkor működik a dolog. Ugyanez az energia működteti a legveszélyesebb támadásunkat is: a "feketelyuk bombát". A Gravity Hole Bomb iszonyatos pusztítást tud végbe vinni, de - hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk - felzabálja az összes felhalmozott energiát. Különösen ajánlott a használata a fél képernyőnyire "nőtt" főellenségeknél.

A felsoroltakon kívül továbbnöveli a hajónk harcképességét, ha jól, pontosan, hiba nélkül játszunk. A komolyabb ellenfelek ugyanis aranykockákat potyogtatnak el, s ha azokat felvesszük (lehetőleg úgy, hogy közben nem sérülünk), a folyamatos gyűjtögető munkát szintlépéssel hálálja meg a játék. Minél gyorsabban gyűjtjük az aranyat, az alapfegyver tűzereje úgy növekszik. A Mars Matrix hátterei nem olyan szédületesek, mint a Giga Wing 2-ben, merthogy a grafika csak 2D-s, viszont azt el kell ismerni, hogy a parallax scrollozással majdnem sikerült ugyanazt a hatást elérni. A távolabb elúszó óriási csatahajók meggyőzően monumentálisak az űrben, s a bolygó felszíne felett is akad egynéhány látványos jármű. Csak hát elég nehéz hozzájuk eljutnunk.

Nem is olyan rég itt az újság hasábjain volt alkalmam panaszkodni, hogy milyen embertelenül nehéz játék a Giga Wing 2, és most tessék: itt a párja. A Giga Wing 2-vel ellentétben azonban a Mars Matrixban legalább van esélye az embernek. Néhányszor ugyan el-gondolkozunk rajta, hogy melyik irányba hajítsuk el az irányítót, de legalább mindig van megoldás. Ezernyi lövedék cikázik át a képernyőn folyamatosan, de olyan hullámokban, hogy el lehet lavírozni közöttük, s legalább ugyanekkora pozitívum, hogy nem lehet nekimenni az ellenfeleknek. Akik tehát kihívást jelentő játékra vágynak, azoknak bátran lehet próbálkozni. Annyiból amúgy nagyon kemény a játék, hogy itt bizony nincs örök continue - helyette mindössze három. Rendkívül meg kell izzadni tehát a sikerért, sok-sok próbálkozás során ki kell tapasztalni a pályákat - gyengébb idegzetűek jobb, ha hozzá sem fognak az egészhez.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Az épületekért extra "Rubik kockák" járnak

▲ Érkezésünket már az űrben is várják

▲ Hullik az arany dögivel!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Mars Matrix az utóbbi idők egyik legnehezebb, de ugyanakkor mégis nagyon élvezetes lövöldözős játéka. Miután elsajátítottuk a játék alapvető technikáit, már ér minket sikerélmény, és látjuk magunk előtt a célt - nem úgy, mint sok más hasonló programban, ahol a csalás az egyetlen megoldás.

POZITÍVUM

- Jópofa nehézfegyverzet
- Megnyitható extra üzemmódok

NEGATÍVUM

- Már a legelején is borzasztóan kemény
- Nincsenek felvehető fegyverek

GRAFIKA	82 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	85%



Alaposan behálózva

SPIDERMAN

Dreamcast	
Típus	Akció / Platform
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Treyarch / Neversoft
Megjelenés	2001. április 19 (NTSC) 2001. június 1. (PAL)

Ki ne ismerné Superman és Batman mellett a harmadik legismertebb szuperhős figurát a világon - Spidermant, a Pókembert? Az amerikai szuperhőskultusz ugyan mára egy kicsit más irányba terelődött, de a hetvenes évek tájékán még ez volt a meghatározó irányzat. A Marvel Comics ki is használta a piac éhségét eme sajátos remekművek iránt és megannyi szuperhőst kreált, amelyek közül az egyik legsikeresebb kétségkívül Spiderman volt. Annak idején kisiskolás koromban már léteztek ezek a színes füzetek, de a vasfüggöny miatt csak igen kevés jutott be az országba belőlük. Jól emlékszem rá, hogy csak a tehetősebb osztálytársaim rendelkeztek egy-egy rongyosra "olvasott" Pókember képregénnyel.(Ezek nagy része sem angol nyelvű volt, legalábbis az emlékeimben derengő "Spindelmann" és "Edderkoppen" címek nem erre utalnak...)

A konzol (számítógépes) játékok megjelenésekor kézenfekvő volt a Pókember-kultusz digitális formába öntése. Megannyi Spider-Man játék jelent meg az adott kor éppen aktuális gépére. Ezek persze vagy jók voltak, vagy nem, de a név általában eladta őket. Hogy az Activisionnek miért pont most jutott az eszébe egy újabb Pókember-játékot piacra dobni, azt mondjuk nem tudom, mindenesetre támogatom őket az elgondolásban, mert sikerült maradandó játékot alkotniuk. És ezt nemcsak a jelen teszt tárgyát képező Dreamcast változatra értem, hanem a korábban megjelent PSX-re is.

A játék sztorija egy hatalmas turmix. Több képregény története rövidített formában, igen profi módon összevágva. Le a kalappal azok előtt, legalábbis akik összehozták az egészet. Az igazság az, hogy szinte egyáltalán nem érezhető, hogy a játék folyamán feltűnő szuperhősök papírmegjelenése között majdnem évtizedes különbségek vannak. Olyan szereplők vannak egymás mellé téve, akik egyetlen képregényben sem "találkoztak" személyesen, és mégsem tűnik butának az egész. A játék végén az összes szereplő megjelenik egy búcsú erejéig: a jófiúk (plusz egy lány) buliznak és verik a blattot, a rosszfiúk pedig hasonlóképpen cselekednek, de a dutyiban. Hehe.



A történet alakulását a pályák közti átvezető animációk révén tudjuk figyelemmel kísérni. Már a játék legelején kiderül, hogy szegény főhősünk a "Kész átverés show" éppen aktuális áldozata. Egy Spiderman-ruhába öltözött figura (Mysterio) elrabolja a dr. Otto Octavius bemutatójának lényegét képező berendezést. Ezek után már nemcsak a rosszfiúk fognak keresztbe tenni nekünk, hanem még a rend éber őrei is a mi bőrünket szeretnék kiterítve látni a kandalló előtt a padlón. Vagyis alapos mínuszból indulunk, de tisztázhatjuk a nevünket. Ez persze nem lesz könnyű.

Hősünk irányítása egyszerű, az alapmozdulatok elsajátítása pedig pár percet vesz csak igénybe. Az első pálya tele van forgó kérdőjelekkel, ahol segítséget kaphatunk az éppen aktuális akadály leküzdésére. Spidey a nagyobb távolságokat hálóvető képességével tudja leküzdeni. A távolabbi helyekre a jobb flippergombbal aktiválható "átlengést" használhatjuk. Szintén ez a funkció ajánlatos a zárt terekben való közlekedés felgyorsítására. Igen fontos mozdulat a függőleges fonalfellövés (zip-line up), amivel az adott helység plafonjára tudunk ugrani. Ezt szintén többször kell majd használnunk, de korántsem lesz olyan általános, mint a lengedezés. Az ellenfelek semlegesítése eleinte könnyű lesz: egy-két jól irányzott pofon megteszi a hatását, de akár a pókhálónkkal is simán földre kényszeríthetjük őket. Később már sokkal nehezebb



▲ Egy kis lazítás a jól végzett munka után



▲ Nem vagyok fagylaltból, Venom!

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!



▲ Főnök, az ott nem lesz jó...

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 11592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/06

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel	1120 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/06

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ☐☐☐☐ ....
Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással
Kelt: ....
Aláírás

2001/06

CHIP PC GURU PC GURU CHIP tár playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

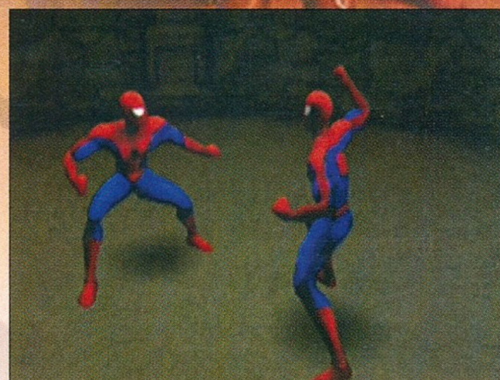


dolgunk lesz, mert az erősebb ellenfelek komolyabb mennyiségű ütlegelést is mosolyogva eltűrnek, ezért a speckó támadások valamelyikét kell bevetnünk. Lehetőségünk van még a különféle tereptárgyak (fotel, szekrény stb.) felemelésére és elhajítására, amit haragosaink szintén elég rosszul tűrnek. A mozdítható dolgokat egyébként is érdemes arrébb rakni, mert értékes cuccokat találhatunk alattuk (gyógyítás, pókfonal satöbbi). A játék vége felé egy újabb extra lehetőséget fogunk kapni, ez pedig a tűzzel kombinált pókfonál. Ezzel a Symbiote-okat tudjuk elég hatásosan likvidálni. Említettem Spidey speciális hálószövési képességeit, melyek előcsalogatása már egy kis gyakorlást igényel. Ezek a pókháló bomba, a pókháló szögeskesztyű, a pókháló kupola és a pókháló ostorcsapás (jobb kifejezést nem tudok rá). A bombalövéssel kis pókháló gombócokat tudunk az ellenfelek irányába eregetni. Ennek a mozdulatnak a begyakorlása főként a játék vége felé lesz fontos, hiszen az ellenfeleinket ekkor már nem tudjuk egy-két pofonnal a földre teríteni, és bizony vissza is ütnek, mégpedig elég nagyokat. A szöges kesztyűt igazából nem nagyon használtam, mert nem sokat segített a harcban, de elvileg ezzel a pókháló kesztyűvel nagyobb pofonokat tudunk osztogatni. A pókháló kupola védekező mozdulat: Spidey egy pillanat alatt egy kis pókháló kupolát sző maga köré, és alákuporodik. Pár másodperc múlva viszont a kupola felrobban, és az időközben gyanútlanul közel merészkedett ellenfelek kapnak egy nagyot a légnyomásból, a gyengébbek pedig meg is fekszenek tőle. Az ostorcsapás funkció verekedés közben használható jól, a távoli ellenfeleket tudjuk magunkhoz húzni vele, illetve át tudjuk dobni őket a fejünk felett. A szándékos használata egy kissé körülményes, mivel a le+hálólövés kombinációval hozhatjuk elő, és Spidey a legtöbb esetben ilyenkor egyszerűen hátat fordít ellenfelének. A játékot persze ezen extra mozdulatok nélkül is végig lehet játszani, bár a használatukkal azért kicsit könnyebbé válnak bizonyos dolgok.

A játék kivitelezése jónak mondható. A megjelenése az átlagosnál jobb, de a DC teljes grafikai arzenálját azért korántsem használja ki. A karakterek jól néznek ki, de a mozgásfázisok egy kicsit kevésnek tűnnek. A játék a PSX változat direkt konverziója, így a nagyobb felbontáson, jobb frame-rate-en és a szebb textúrákon kívül semmi extrát nem tartogat számunkra. A hanghatások és az átvezetőanimációk viszont rettenetesen sokat dobnak a játék hangulatán. Nagyon jók a hangeffektek és kimondottan tetszettek a különféle szuperhősök beszédhangjai. A zene pedig a maga húsz évvel ezelőtti hangzásával nosztalgiás déja vu hangulatot kelt a játékosban.

A játékban persze akadnak hibák is, főként a kamerakezelés-irányítás páros sikerült érdekesre. A gond akkor jön elő, ha a kamerapozíció éppen irányt vált. Ilyenkor a 'fel' átváltozik 'le'-re, a 'balra' pedig 'jobbra' lesz. Ez a hiba leginkább akkor jön elő, ha felugrunk a plafonra, vagy egy falra. Idővel persze ez is megszokható, de amíg belejövünk, azért leizzadunk pár hektót.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Na most akkor ki az igazi Spiderman?

ÖSSZEFOGLALÓ

A Spiderman DC változata azt a várt minőséget hozta, amit a Tony Hawk fejlesztőgárdájától elvárhatunk. Szép, gyors, és kimondottan hangulatos. Kár, hogy elég gyorsan végig lehet nyomni csalás nélkül is. Az egyetlen ok az újrajátszásra, hogy új Spiderman ruhákat kaphatunk, melyek új speciális képességekhez juttatják pókszövő barátunkat. Csak gratulálni tudok a készítőknek, remélem hogy nem ez volt az utolsó DC játékuk, és a további projektjeik is hozzák ezt a minőséget.

POZITÍVUM

- kitűnő comics hangulat
- jó játszhatóság
- sok extra (újságborítók, kosztümök, karakternéző)

NEGATÍVUM

- a kamerakezelés-irányítás
- kicsit rövidnek tűnik, gyorsan végigjátszható
- ennél azért jóval szebb is lehetett volna

GRAFIKA	82 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	84%





▲ Főnök, az ott nem lesz jó...



▲ Eressz el Mysterio, mert begorombulok...

Dreamcast	
Típus	Verekedős
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. április 13. (PAL)
	2001. május 8. (NTSC)

PROJECT JUSTICE

Igazságosztók Magasiskolája

Manapság kevesen akadnak, akiknek gőzük sincs róla, mi is az a manga - még magyar viszonylatokban is. A felkelő nap országában oly népszerű képregények immár az egész világon igen keresettek, még a jelentéktelenebb alkotások is tetemes rajongótábort mondhatnak magukénak. Ebből adódóan aztán biztos sikerrecept a manga hősök játékokban való szerepeltetése, aminek a legnagyobb mestere - ha lehet ilyen titulust kiosztani - minden bizonnyal a Capcom. A játéktermekből már ismerős lehet a Rival Schools című bunyós játékuk (igaz, szinte nincs is olyan verekedős anyag, ami nem a játéktermekből származik), mely egyértelmű bizonyítéka a fenti elméletnek: az adok-kapok közel sincs olyan kifinomult, olyan dinamikus, mint mondjuk a Tekken kaliberű játékokban, a karakterek mozgása és a koreográfia sokkal "együgyűbb", és mégis: a játéknak immár a második része készült el a népes rajongótábornak hála. Az igazi rajongók mindegyik figura élettörténetét betéve tudják, merthogy az alkotók gondoskodtak róla, hogy képregények oldalain lehessen olvasni valamennyi szereplőről, hogy amikor a srácok leülnek játszani, már mindegyiküknek meglegyen a kedvenc karaktere. Ha egy kicsit rosszmájúak akarnánk lenni, akkor tulajdonképpen azt is mondhatnánk, hogy a játék tulajdonképpen másodlagos. Ám nem mondunk ilyet, hiszen azért van néhány teljesen egyedi vonása a Project Justice-nak, amiről hamarosan szólni fogunk, de mindenek előtt - ha már így vezettük fel a dolgot - akkor következzen az a bizonyos "mangás" kerettörténet.

A sztori már régebben kezdődött, hiszen a Rival Schools folytatásáról van ugyebár szó. A tipikusan japán történet középiskolás fiúkról és lányokról szól, akiknek - mi sem természetesebb - a világot kell megmenteniük. Történik ugyanis, hogy Japánszerte hírek terjengenek összevert diákokról, és senki sem tudja ki áll a háttérben. Az egyes iskolák tagjai egymásra gyanakodnak, így hát megkezdődik a harc...

Nos, ez volt az alapfelállás az első részben, de úgy tűnik a folytatás is ugyanarról a kaptafáról jött le. Ezúttal különleges alteregók bukkannak fel, amelyek újra egymásnak uszítják az iskolásokat.

A Project Justice karakterkészlete igencsak eltér attól, amit általában ebben a játékkategóriában elvár az ember, valószínűleg csakis azok találnak szimpatikus fazonokat, akik odavannak a japán dolgokért. Fiatal srácokat, és csajszikat irányíthatunk, de egy sincs köztük, aki különösebb figyelmet érdemelne - kefe frizurájú fickó, tréningruhás kocogó, és így tovább. Arról pedig még nem is szóltunk, hogy a tanárok is beszállnak a bunyóba. Aligha van olyan ember, aki egy ilyen játékban egy szemüveges, nyakkendős fazonnal akarja a pofonokat osztogatni - pedig talán ez az alak az egyik legjobb karakter.

A Project Justice a bunyó menetében sem egy szokványos játék - kiváltképp azoknak nem, akik nem ismerik az elődjét. Egy-egy meccset azzal kezdünk, hogy csapatot állítunk össze, azaz nem szimpla párbajokról van szó. De nem is olyan szisztémát kell elképzelni, mint mondjuk a Marvel Versus Capcomban, vagy a Tekken Tag Tournamentben: csupán egy harcost irányíthatunk egy bunyón belül (tehát nem válthatunk menet közben), s a többieket csak segítségül lehet hívni. Utóbbi persze egy meghatározó hangulati elem. Van például egy kislány, akinek a viselkedése már önmagában is bosszantó: a kis tökmag állandóan szemtelen szövegeket ereszt meg, aztán meg miután laposra veri a kemény legényünket, vidáman futkározik - de amikor csak kisegítőt játszik, akkor még inkább idegesítő. Tudniillik állandóan magánál hordja a teniszütőjét (amivel persze pofonokat is szokott osztogatni), s másodhegedűsként az a hobbija, hogy miközben lefognak minket, addig ő frankón ászokat adogat a képünkbe - és persze mindegyik szerva betalál.

A légtérben folyó küzdelmek, no meg a sok speciális - némi mágiát sem nélkülöző - támadásnak köszönhetően a harc már amúgy is inkább hasonlít egy Dragon Ball rajzfilmre, mint egy hagyományos verekedős játékra, de ezekkel a "tömegjelenetekkel" még jobban egy manga film hatását kelti az egész. Állandóan átszíneződik a háttér és kimerevedik a képernyő: efféle látványeffektusok jelzik, hogy valami borzalmas támadásra készülődik az egyik fél. Az ilyen pauzák egyben időt adnak a másiknak, hogy reagáljon rá valamit. Mindez a csapatjátékos speckóknál számít leginkább, mert ha a megtámadott fél időben leüti a megfelelő ellenkombinációt, azzal aktiválhatja ő is a partnerét, aki így közbeléphet, s megakadályozhatja az összjátékot. Ekkor tulajdonképpen egy kis mellékes adok-kapok következik "ringen kívül", ami mindössze egyetlen bevitt találatig tart. Ha a védekező üti meg előbb a másikat, akkor a Success felirat jelenik meg, s azzal a megidézett segítség nem megy sehova. Ellenkező esetben a Failure felirat jelzi, hogy a segítség leszerelése kudarcot vallott, és ezzel csapatjáték-speckó kivitelezésre kerül.

Ketten egy ellen természetesen iszonyatos sérüléseket lehet okozni,





▲ Még egy ilyen ütés, és indulhat a homerun



▲ A csapattagok gyakran vállvetve küzdik le az ellenséget



hogy csak egy példát említsünk: elég brutális, amikor két böhöm fickó fog egy kislányt, és kezét lábát megragadva - mintha csak egy szőnyeget porolnának - jól odacsapkodják a betonhoz. A túlzottan egyenlőtlen erőviszonyok elkerülése végett azonban az ilyen csapatjátékot csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Alul egy külön kijelző-csík tartozik a dologhoz, ami mellett maximum 5-öt mutathat a számláló: ennyi összjáték vethető be rövid időn belül. Ha a számláló nullát mutat, várnunk kell, amíg a csík fel nem töltődik. Ez idővel lassacskán megtörténik, de akár meg is siettethetjük. Általában a női karaktereknek ugyanis az a specialitásuk, hogy nem az ellenfelet segítenek puhítani, hanem gyógyítanak, illetve ezt a kijelzőt feltöltik. Ez a momentum nélkülözhetetlen akkor, ha netán hármas összjátékot szeretnénk előhozni. Merthogy erre is van lehetőség, hiszen a Rival Schoolshoz képest az a legnagyobb előrelépés a Project Justice-ban, hogy immár nem kettő, hanem három karakterből áll egy csapat. A háromszoros túlerő előcsalásakor a bevitt találatok mennyisége értelemszerűen rendkívüli lesz, viszont a különleges technika mind az öt összegyűjthető team lehetőséget felemészti... A három karakter azonban nem csak ezért a támadásért előnyös, hiszen a nagyobb létszámmal jobban lehet taktikázni is. Elég csak belegondolni: míg az egyik társunk segít nekünk pofozni az ellenfelet, addig a másikkal pótolhatjuk az elhasznált team lehetőségeket.

Igaz, nem mindig háromtagú a csapat. A játék Story módját indítva egy hat epizódból álló történetet ismerhetünk meg, s hogy mennyi karakter közül válogathatjuk ki a fő karaktert, illetve a segédeket, az attól függ, hogy a forgatókönyv szerint az adott epizódnál hány harcosunk van jelen a helyszínen. Hol csatlakozik az egyik szereplő, hol leszakad egy másik - ahogy éppen a cselekmény alakul. A Story módban fix csapatok vannak: értelemszerűen az azonos iskola tagjai azonos oldalon harcolnak. Ez azonban csak az egyik opciója a játékteremből kölcsönzött Arcade módnak, hiszen van Free mód is, ahol bármelyik iskolából verbuválhatunk. Hasonlóképpen nincs megkötve a kezünk a többi négy játékmódnál sem, melyek a következők: Versus mód, ami ugyebár kétjátékos módot takar; Training mód, amivel egy kiválasztott ellenfél ellen tesztelhetjük a tudásunkat; League Battle, ahol 2-6 csapat mérkőzhet egymással és a győzelmek száma számít; végül a Tournament Battle, melynél nyolc csapat küzd a túlélésért. A játék japán verziójában még voltak egyéb módok is, így például valamiféle karaktergenerálási lehetőség is, de ez sajnos a PAL verzióból kimaradt - habár olyan sokat ez nem ront az összképen.

A Capcom-féle manga stílus kedvelői nyilván meg lesznek elégedve a játékkal. Az eredeti hangulat kedvéért még az eredeti japán hangokat is meghagyták. A hátterek igencsak szépek: például nagyon klasszul néz ki, ahogy az iskola termébe besüt a lemenő nap, a külső helyszínek pedig kellően mozgalmasak. Vonat megy a háttérben, vagy épp szökőkút, netán vízesés látható a messzeségben. De még a néptelen stadionban is történik valami: becsukják/kinyitják a hatalmas tetőszerkezetet. Látványos, és szórakoztató a játék. No persze akit idegesít, hogy egy kislány fényképezőgéppel a kezében verekszik, az egyik fickó pedig békatalpakban futkározik, azok jobban teszik, ha elfelejtik az egészet.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Japánban a légi csatákhoz nincs szükség repülőgépekre



▲ Most már elsuhoghatsz a tréningedben a szemünk elől!



▲ A csapatjátéknak elégé látványos az "előszele"

ÖSSZEFOGLALÓ

A Project Justice a japán rajzfilmek hangulatát adja vissza maximálisan jól: magasban csattogó pofonok, villámgömböket dobáló harcosok - talán nem kell tovább ecsetelni. A küzdelmekben külön látványosság a csapatjáték, ami jóllehet nem azonos a "tag" móddal (ahol ugyebár két harcos szerepel egyszerre), de akkor is egy fontos taktikai elem. A sok speciális támadás miatt mondjuk kicsit széttagolt, sőt néha átláthatatlan a harc - de akadnak játékosok, akiknek nagyon bejön ez a stílus.

POZITÍVUM

- Látványos támadások és szórakoztató csapatjáték
- Mozgalmas helyszínek
- Minden ízlést kielégítő öt játékmód

NEGATÍVUM

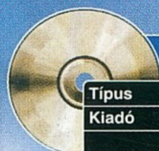
- Jellegtelen karakterek és sztori
- Túl nagy szerepet kap az egyszerűen behozható csapatjáték, ami idővel unalmassá válik

GRAFIKA	85 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	82%



Ka-Chu-Pi? Chu-Pi-Ka? Ááá, Pi-Ka-Chu!

POKEMON PUZZLE LEAGUE

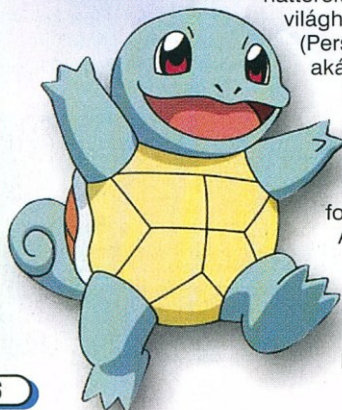


Nintendo 64	
Típus	Logikai
Kiadó	Nintendo
	www.pokemonpuzzleleague.com
Fejlesztő	NST
Megjelenés	2000. szeptember 25. (NTSC)
	2001. április (PAL)

Neee! Egy újabb pokémonos játék! Már megint mit akarnak tőlünk? - tört ki az ismerőseim legtöbbjéből, amikor megpillantották a Pokémon Puzzle League-et. (Természetesen mindezt tették anélkül, hogy csak egy pillantást is vetettek volna magára a játékra.) Ugyanakkor a másik véglet is teljesen mindennapi jelenségnek számít ("Ide vele, mindegy, hogy milyen, ha Pokémon!") Nos, esetünkben egyik félnek sincs igazán szerencséje. A címben a Pokémon jelző igencsak megtévesztő, hiszen itt szó sincs a kis lények gyűjtögetéséről, nevelgetéséről, fényképeznünk sem kell őket ahhoz, hogy előrébb jussunk a játékban, sőt még a Pokémon-csatákról is le kell mondanunk, ha a Pokémon Puzzle League-et választjuk hét végi szórakozásnak.



Sajnos nem tudhatjuk, hogy mi motiválhatta a Nintendot a PPL elnevezésénél, hiszen az átvezetőkön és a háttereken kívül a Pokémon-világhoz nem sok köze van. (Persze ebből kifolyólag akár a megrögzött Pokémon-utálók is nyugodt szívvel nekiállhatnak játszani a programmal - nem sok inzultus fogja érni őket.)



A PPL receptje elég egyszerű. Vegyünk egy remek régi játékot, javítsuk fel egy picit, vigyünk bele pár új ötletet, és az egészet tálaljuk egy, a nagy tömegek által kedvelt/utált külsővel. Az alapötlet a világ talán legismertebb logikai játéka, a Tetris: nincs más dolgunk, mint a kis kövek ide-oda rakosgatásával megakadályozni, hogy az egyre növekvő építőkocka halmazunk elérje a plafont, vagyis veszítsünk. Némi csavarintás a dologban, hogy itt nem fentről esnek a különféle elemek a pályára, hanem "csak" a meglevő kockákat cserélgethetjük, tolhatjuk egy mezővel odébb, és mindezt csak vízszintes irányba. Itt nem teljes sorok tűnnek el, hanem az egymás mellé került azonos színű kockák, amelyekből minimum háromra lesz szükségünk. Ha netán sikerülne többet is egymás mellé (alá, esetleg fölé - kinek melyik a szimpatikusabb) kiraknunk, akkor létrehoztunk egy kombót. A kombók nagy fontossággal bírnak, hiszen ezekkel hosszabb-rövidebb időre akár meg is állíthatjuk az oszlopok növekedését (egyjátékos mód), vagy plusz kockákat dobálhatunk ellenfelünk nyakába (egyjátékos és többjátékos mód). A kombinációknak nemcsak ez az alapformája létezik, hanem az úgynevezett lánckombinációk, amikor is az egyik kombó egy másik létrejöttét okozza, ne adj' isten az meg egy harmadikét, és így tovább. Hogy hol maradnak a Pokémonok? Hát, ha nem is vesztek el, egy kicsit a "háttérbe szorultak", ugyanis a legtöbbször háttérképekként fogjuk viszontlátni őket. A "sztori" (ami nélkül egy Tetris szinte már el sem képzelhető...) rájuk épül, mely szerint a Hivatalos Pokémon Puzzle Ligában le kell győznünk a többi Pokémon-edzőt. Az edzők legyőzése után megkapjuk a jelvényüket, a sor végén pedig Giovannival, a Team Rocket főnökével kell összemérnünk tudásunkat.

Sajnos, annak, hogy melyik szörnyikénket választjuk, semmilyen befolyása sem lesz a meccsre, pedig ezzel még egy jókora csavart is belevihettek volna a játékba, további taktikázásra késztetve a játékosokat.

Új kihívás azért még ezenkívül is vár ránk. Ha valaki mondjuk végtelenített szórakozásra vágyik, akkor például választhatja a Marathon opciót, ami ha-



▲ Haha! Giovanni azt akarja megmutatni NEKÜNK, hogy hogyan is kell kirakózni



▲ Ezt oldjátok meg!



▲ Az állás egyelőre döntetlen



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Pokémon Puzzle League		
Bust-a-move '99	-	-
Wetrix	-	-

sonlatos egy Time Attackhoz, vagyis az idő lesz az ellenfél.

Amikor a 3D-s módot választjuk, egy henger felületén találhatóak a kockák, és a cél ugyanaz, mint 2D-ben - csak itt ugyebár arra is figyelnünk kell, nehogy a henger másik oldalán elérjék a plafont kockáink, miközben mi elöl pakolgatunk (egyszerűen csak forgassuk a hengert).

A Puzzle Universitybe látogatva, ahol különböző feladványokat kell megoldanunk előre meghatározott számú lépésből (ez a legtöbb esetben 1-től 3-ig terjed), a Spa Service játékban pedig a Team Rocket ellen mérhetjük össze tudásunkat az egyre nehezedő és gyorsuló pályákon. Itt a cél az, hogy egy adott vonal alá eljussunk, azaz felette már egyetlen kocka se maradjon. Néha, speciális ajándékként még a második számú rakétákkal is összehozhat minket a sors, akiket ha nem tudunk megverni, akkor sincsen semmi gond, mert akkor is onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.A multiplayer módban több mint egy tucat edző közül választhatunk, bár néhányukat csak bizonyos feladatok elvégzése után lehet munkára bírni. Itt mindkét versenyző három-három Pokémonnal áll rajthoz, ami az elveszített csaták után csökken. A nyertes az, aki kiejti a másik mindhárom szörnyét.



Grafika tekintetében semmi különlegeset nem találhatunk a játékban, lévén ez egy "egyszerű" logikai játék, és a történet is állóképeken keresztül (néha filmbejátszásokkal) halad előre. A hátterek viszont roppant kellemesek, mert minden pályához, történethez más-más háttér jár. A hangokkal sem lehetnek problémák: a zene a játék ritmusára változik, egy nagyobb kombó esetén a közönség üdvrivalgásban tör ki, és elég sok számot vettek át a sorozatból ahhoz, hogy ne váljon gyorsan unalmassá. (Egyébiránt a Pokémonok is az eredeti hangjukon "szólalnak" meg.)

Ha egy jó kis logikai fejtörőre vágyunk, akkor nincs más dolgunk, mint előkapni a Pokémon Puzzle League-et. Az egyjátékos módon túl a különféle lehetőségek hosszú és tartalmas szórakozást ígérnek, akár az egész család számára. Igaz, a kisebbek számára csak az idősebb testvér vagy a szülő segítségével lesz hosszabb távon is élvezhető, hiszen néhány fejtörő nem igazán számukra lett kitalálva. Mellesleg ha a gyerekek a segítségünket kérnék egy-egy fogósabb feladatnál, akkor ne felejtsük el nekik időben visszaadni a gamepadet!

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Sikerült megkapnom a Munka Érdemrend ezüst fokozatát



▲ A Team Rocketre ismét súlyos vereség vár



▲ A nemzetközi helyzet fokozódik



▲ Az ördögbe! Ebből sem lett kombó...



▲ Vikingek Mississippiből

ÖSSZEFOGLALÓ

A Pokémon Puzzle League-t csak ajánlani tudom minden logikai játékot kedvelőnek, még azoknak is, akik nincsenek kibékülve a Pokémonok világával. A megoldandó feladatok az egyszerűtől az embert próbálóig folyamatosan változnak, és ezzel hosszú időre biztosítják az állandó kihívást.

POZITÍVUM

- Remek logikai feladatok
- Pokémonok
- Multiplayer lehetőség

NEGATÍVUM

- A fiatalabbaknak talán kicsit túl komplikált
- Teljesen feleslegesek a Pokémonok

GRAFIKA	79 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	87 %

pal 2

BANJOO & TOOIE

A boszorkányüldözés folytatódik



Nintendo 64	
Típus	Platform
Kiadó	Nintendo
	www.banjo-tooie.com
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. november 21. (NTSC)
	2001. április 12. (PAL)

Hogy mitől rendkívüliek a Rare platformjátékai? Nehéz megmondani, de tény, hogy a Banjo-Kazooie vagy épp a Donkey Kong 64 csakis a Mario 64-gyel említhető egy lapon, s a konkurencia - legyen szó Spyróról, vagy akár Crashről - csak utánuk kullog. Persze lehet, hogy nem is annyira bonyolult a válasz: a gyönyörű, rajzfilmszerű a grafika, a vidám zene, és maga a cselekmény is olyan, ami tisztára egy vasárnapi rajzfilmre emlékezteti az embert - méghozzá a legjobb fajtából! Egyszerűen imádni valók a karakterek, amelyek észvesztő kalandokba keverednek. Az ilyen játékokra oly jellemző ostoba kulcskeresgélést annyi minijáték teszi élvezetessé, amilyenre kevés példa akad - utóbbi tekintetében még talán Mario is alulmarad. Három évvel ezelőtt Banjo, a buta medve, és hozzánőtt madár barátja, a szemtelen Kazooie minden N64 tulajdonosnak a kedvencévé vált, tehát érthetően nagy várakozás előzte meg a kalandjaik folytatását. Annyit előrebocsáthatunk: a fantasztikus elöd után egy még fantasztikusabb folytatás született.

A Banjo-Kazooie-ban átélt kalandok óta két év telt el. (Legalábbis a történet szerint.) Gruntilda, a boszorkány immár a múlté, legfeljebb Kazooie szokta felemlegetni, hogy "Nézd! Ott jön Gruntilda!", amikor egy pókerparti közepén épp csalni akar. Az első részből már jól ismert csapat, azaz a párosunkon kívül Mumbo Jumbo, a sámán és Bottles, a vakond a végzetes napon is épp verik a blattot, amikor a föld alól egy szörnyű gépezet bukkan elő, s belőle Gruntilda két nővére, a magas Mingella és a tömzsi Blobbelda második elő. Jó testvérhez méltóan nem hagyják Gruntildát elporladni: elővészik a varázskönyvüket, és a kőtörő varázslatnál kinyitva eltűntetik a boszorkányra pottyant jókora sziklát. Szerencsétlen Gruntilda amúgy sem épp hamvas külsején az idő vasfoga mély nyomot hagyott, ezért nyomban úgy dönt, hogy hazamegy némi hízókúrára fogni magát - de azért előtte még szán egy kis figyelmet a kíváncsiskodó Mumbo Jumbora, aki a zajra felfigyelvén otthagyja a kártyaasztalt. A sámán rohan vissza figyelmeztetni a barátait, de Bottles - vesztére - nem veszi be még egyszer a "Gruntilda-trükköt". Nem hajlandó elmenekülni, így a boszorkány halálos varázslata végül ott éri őt a házban. A többieknek végig kell nézniük, amint az elszenesedett vakond lelke kiszáll a testéből. Hőseinknek valamit sürgősen lépni kell, különben Mrs. Bottles hiába várja haza férjeurát. Banjoék felkerekednek, s Gruntilda nyomába erednek, hogy valami módot keressenek barátjuk feltámasztására. Ezzel pedig át is vesszük az irányításukat.



Ott találjuk magunkat Banjoék otthona előtt, a már jól ismert Spirál hegy völgyében, csak épp most nem a hegy felé kell elindulnunk, hanem a boszorkányok által vájt alagút felé irányozhatjuk lépteinket. Talán mondanunk sem kell: így persze vadonatúj tájakra jutunk. A Rare-ben most sem kell csalódnunk: vidámparktól kezdve őslények birodalmáig a legkülönfélébb tájakra vetődünk, s ezernyi vackot kell begyűjtenünk a megfelelő utak megnyitásához, melyek végéről persze nem hiányoznak a főellenségek sem.

Nem túlzunk, ha azt mondjuk: a játék hibátlan. Mindjárt az elején rendkívül megnyerő, hogy a régi játékosoknak nem kell megtanulniuk a régi mozdulatokat (amik már mind megvannak alapban az indulásnál), az újoncok viszont leállhatnak a vakondtúrásoknál, s tájékozódhatnak Bottles szellemétől. Ami pedig még megnyerőbb: a régi dolgok megőrzése mellett egy csomó új dolgot tanulhatunk meg pluszban. A tanítómesterünk ezúttal egy másik vakond lesz: a militarista beállítottságú Jamjars, aki az itt-ott fellelhető rakétasilókból második elő. A különféle ugrásokon és támadásokon kívül megtanulhatunk például megkapaszkodni a szegélyekben, továbbá akad egy másik hasznos dolog is: már nemcsak si-



▲ Jamjars tanításaira érdemes odafigyelni



▲ Az első akadály: a böhöm, ostoba Klungo





▲ Az aranytollakkal sérthetetlen vagyok: ugye most bezzeg futsz!



▲ Csak egy gombnyomás és Gruntilda megfiatalodik - vagy majdnem



▲ A zombifikálódott Jingaling király nincs jó bőrben

ma tojásokkal lőhetünk, hanem tüzessel, vagy robbanóssal, esetleg fagyasztóssal is. Sok más apróbb újdonság mellett a legfurcsább talán az, hogy hőseink megtanulnak önállóan is cselekedni, azaz időnként ketté fognak válni.

Elég sok, az első részből már ismerős pofa újra felbukkan, köztük természetesen Mumbo Jumbo is, aki megint a varázslataival lesz segítségünkre. Bár most egy kicsit másképp, mint legutóbb: úgynevezett Glowbo figurák kézbesítése után átvehetjük az irányítását, s az őt ábrázoló platformokon vehetjük igénybe a varázstudományát - pl. szobrot éleszthetünk fel, sziklát mozgathatunk. Most is lehetőség van átalakulni más dolgokká, de ehhez ezúttal egy új szereplő felkutatása szükséges: Humba Wumba sátrába kell mennünk. Az indiánlány például detonátorrá változtat minket, mire gyújtózsinórok fellobbantásával előre bekészített dinamitkötegeket robbanthatunk fel, avagy kis kőszoborrá alakulhatunk át, amitől megértjük a hasonszőrű indiánszobrok beszédét, s hasznos tanácsokhoz jutunk. Mellesleg ebben a formánkban kisebbek is leszünk s beférünk az apróbb lyukakon is. Mint például a Cheat barlangba, ahol az előző részből már szintén ismert varázskönyv csalásait üthetjük be. A hasznos könyv most is szerepel a játékban, igaz, Gruntilda - amiért segített nekünk legutóbb - kitépkedte a lapjait, ezért előbb be kell gyűjtenünk azokat (kezdetnek ötöt), s csak utána mehetünk kódokat beírogatni.

A legfontosabb dolgunk azonban a puzzle-darabok gyűjtése, amiket összerakva az egyes helyszínek megnyílnak - ez tehát nem változott. Ezenkívül most is szerepelnek a Jinjok, vagyis a kis manók, akiket szintén fel kell kutatnunk. Ha visszajuttatjuk őket a Jinjok országába, nem marad el a jutalmunk. Természetesen most is melegen ajánlott szorgosan gyűjtenünk a pluszéleteket is, amit továbbra is egy-egy lép jelképez. Ennek három fajtája van: az egyszerű aranylép, ami egy életet ad, a lépkeret, ami a maximális életet növeli meg (amennyiben elvisszük őket a méhkirálynőnek), és ami új: van az ún. random lép, ami szerencsejátékszerűen ad - vagy elvesz - energiát.

Persze ahogy haladunk előre, ezek gyűjtésén kívül még számos más teendőnk is akad. Ahány karakterrel csak találkozunk, azok mindig más-más szívességekre kérnek minket. Hol egy mezőt kell megtisztítanunk holmi kellemetlenkedő legyektől, hol különböző versenyekre hívnak ki minket - például a csilleverseny ebből a játékból sem maradhatott ki. A régi játékosok természetesen valamennyire előnyben vannak, hiszen a feladatok logikája maradt a régi. Különböző kapcsolókat kell működtetnünk (esetenként valamilyen lövedékkel), át kell másznunk vagy úsznunk a megfelelő helyeken, a különféle átalakulásokat kell a lehető legjobban kihasználnunk, és így tovább. Minthogy a játék ezúttal is gigantikus nagyságú, a terepen ezúttal is találhatunk teleportokat, sőt Jamjars bizonyos silóin is átvághatunk a pályaszakaszok között.

A második rész szemlátomást még nagyobb lett, mint az első. Jóval pofásabb is, noha egyébként nem használ bővítőt. A textúrák valamivel kifinomultabbak, nem szólva a különféle extra effektusokról. Jiggywiggy templomában gyönyörűen tükröződik a fényes márványkövezet, vagy említhetjük a nagyon klassz árnyékokat. Hőseink real time árnyéka sokat dob a látványon - különösképp az alagutakat vagy bányajáratokat megvilágító lámpásoknál. Az sem utolsó momentum, hogy ezúttal is végig látni a horizontot, azaz a hegyekre felmászva végignézhetünk az egész tájon. Mondjuk az igazat megvallva a feljavított grafikával ez most kicsit megérződik a képernyőfrissítés sebességén is, de közel sem vészes a dolog. Mindenképpen említést érdemel, hogy a grafikai engine-ből most még multiplayer játékra is futotta, akár négyfelé osztott képernyővel.

A Rare hozta utánozhatatlan formáját. Végigizguljuk, és végignevetjük az egész játékot, a haláli karakterek ismét nagyot alakítanak. Nem rossz például, amikor szerencsétlen Bottles halálakor Kazooie csak ennyit nyilatkozik nagy részvéttel: "úgysem ő volt a Banjo-Kazooie legnépszerűbb karaktere..." Rengeteget veszít az, aki nem érti az angol szöveget, hiszen szinte mindegyik párbeszéden jókat lehet derülni. Személy szerint az egyik kedvenc karakterem például a boszorkány idióta csatlósa, az otromba Klungo, aki miután vereséget szenvedett hőseinktől, megy könyörögni Gruntildához, hogy náspángolja el a söprűnyéllel, amiért rossz volt. Egyébként most sincsenek angolul szinkronizálva a figurák, de az idétlen vartyogásuk - csakúgy mint legutóbb - most is rendkívül találó. Csak ismételni tudom magamat: a játék hibátlan.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A falból néha barátságtalan arcok bújnak elő...

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki csak fikarcnyit is érdeklődik a platformjátékok iránt, az nyilván hallott már a Banjo-Kazooie-ról. Ebből következően elég, ha csak annyit mondunk: a Banjo-Tooival sikerült felülmúlni a felülmúlhatatlant.

POZITÍVUM

- Rengeteg minijáték
- Mulattató figurák
- Hangulattól függően hangszerelt, jópofa zene

NEGATÍVUM

- Túl sok időnket rabolja el, úgy, hogy észre se vesszük...

GRAFIKA	98 %
HANG	99 %
ÉRTÉK	97 %







s videoeszközök

ap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik. Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!

Magyarítsunk alkalmazásokat!



Műszaki Magazin



PLAYTIPP

Tartalom



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Filmátiratról lévén szó a World is not Enough háttértörténetének boncolgatásával most csak minimális mértékben foglalkozunk - a film megtekintése után nem valószínű, hogy erre bárki is igényt tartana. Így is lesz mesélni valónk bőven, hiszen a játékban számtalan olyan dolog történik, ami a mozivásznon nem volt látható: egy akciójátékhoz természetesen több akció dukál.

1. Küldetés: Courier
Az első pálya a filmhez idomulva a spanyol bankban játszódik, ahonnan Bondnak egy táska pénzt kéne elhoznia, amit M régi ismerőse, Sir Robert King eredetileg a lánya elrablóinak gyűjtött össze.



Agent: A bankban eleinte békés, hétköznapi polgárként kell viselkednünk - a különleges óránkon kívül még fegyverünk sincs. Érkezésünkkor a pultos kisasszony jelzi, hogy letétbe helyeztek a számunkra valamit. A széfekhez egyelőre úgysem tudunk bemenni, tehát nyissunk be jobbra az ajtón, majd a megőrzőnél az első kis kabinba. Bent az asztalon egy táska hever, amiből a trükkös robbanó pisztolyunkat, és egy meghívót vehetünk ki. Visszafáradva a hallba, mutassuk fel a meghívót a biztonsági őrnek, mire az elvezet minket az igazgatóhoz.

A pénzátadásnál támadt bonyodalmak után várjuk meg, amíg az elkábult fickó feltápászkodik, és puffantsuk le. Ezután vagy a titkárságon, vagy a lépcsőházon keresztül (tökmindegy, melyik utat választjuk) menjünk ki a folyosóra, és haladjunk körbe. Az U alakú folyosó túlsó végében nyissunk be az első ajtón: ott találjuk a széfet, amiből a szinthez szükséges kulcskártyát vehetjük ki - a széf kinyitásához használjuk a Safe Cracker szerszámunkat. A kártyával térjünk vissza a folyosó másik felébe és ott nyissuk ki a kódos ajtót (a kártyát pontosan a leolvasóba illesztve). Bent egy újabb rácsba ütközünk, de ahhoz is megvan a megfelelő "kulcsunk": használjuk a Keypad Decrypter a falon lévő billentyűzettel. Ezzel nyílik a rács, és végre magunkhoz vehetjük a lóvét. Most már csak a távozás van hátra: tegyük el a fegyverünket, és úgy menjünk le a földszintre...

Secret Agent: Titkos ügynökként annyival több feladatunk lesz, hogy meg kell semmisítenünk a látogatásunkat megörökítő felvételeket, amiket a biztonsági kamerák készítenek. Ehhez az emeleti folyosó végén lévő kódos ajtón is be kell nyitnunk, s ott a Data Scrambler nevű szerkezetünkkel kezelésbe kell vennünk a videófelvevőt.

00 Agent: Ezen a nehézségi szinten az a legnagyobb kiszúrás, hogy nem szabad civileket gyilkolnunk. Noha a gyengébbik szinteken sem szabad, azoknál ez nem tűnik fel, de 00 Agentként a fenti folyosón is biztonsági őrökbe botlunk, akik ráadásul elvegyülnek a gengszterek között. Őket nem szabad lepuffantanunk, maximum elkábítanunk. Használjuk az óránkkal kilőhető dartokat. Ja, és kerüljük a "tömegjeleneteket", azaz minél hamarabb végezzünk a támadóinkkal, és igyekezzünk a zárfeltörésekkel.



Végezetül egy jópofa csalás ehhez a szinthez. Ha mihamarabb túl akarunk jutni a bevezetőn, akkor kábítsuk el még lent, a megőrzőben posztoló őrt egy darttal, és vegyük fel a cuccunkat. Bár a program azt írja ki, hogy a küldetés kudarcba fulladt, ettől függetlenül nyugodtan kisétálhatunk a bankból, és menthetünk állást - azaz mehetünk a következő epizódhoz.

2. Küldetés: King's Ransom
A váltságdíj összegének visszaszolgáltatásakor az MI-6 épületét egy robbanás rázza meg, s terroristák támadják meg az ügynökséget. A támadók visszaverése lesz ezúttal a feladatunk.

Agent: Amikor távozunk az irodából, Moneypennytől egy tollnak álcázott gránátot vehetünk el - de ez nem fontos. Sokkal fontosabb, hogy irtsuk az ablakokon beugráló terroristákat. Ha végigmegyünk a folyosón, és jobbra







007THE WORLD ISNOT ENOUGH



fordulunk, majd benyitunk jobbra az ajtón, egy golyóálló mellényt találunk a tárgyaló teremben. A legsürgősebb teendőnk az, hogy hermetikusan lezárjuk az ablakokat. Ehhez keressük meg a szinten az ujjlenyomattal nyíló zárat, majd az így kinyíló vezérlőteremben működtessük a jobb oldali terminált. Ezek után a zöld EXIT feliratnál találjuk a lépcsőházba vezető ajtót: ott néhány terrorista likvidálása után lemehetünk a földszintre. Lent Sir Robert Kinget kell megkeresnünk (ő vitte volna el a pénzt), akit a megrongálódott páncélteremben lelünk meg - csak előbb intézkednünk kell a tűz miatt, meg a lenti ablakok miatt is. A tűzoltó rendszert manuálisan kell beindítani: a kart egy sötét zugban találjuk meg, két tűzoltó készülék - no és egy terrorista - társaságában. Utána az ablakokat záró számítógépet - ugyanúgy mint az emeleten - egy ujjlenyomattal nyíló vezérlőteremben találjuk. A páncéltermet hasonlóképpen csak a tenyerünk lenyomatával tudjuk kinyitni. A detonátor átvétele után Q laboratóriumába várnak minket, mely nem messze a lépcsőháztól nyílik. Ahogy a filmben is, Bond végül elviharzik a félkész motorcsónakkal.

Secret Agent: Két ponttal egészül ki a teendők listája. Először is amikor még fent vagyunk az emeleten, s lezártuk az ablakokat, meg kell mentenünk M-et, majd el kell őt kísérnünk a biztonsági központba - vagyis oda, ahol a terminált működtettük. Másodsorban pedig lent szintén testőri feladatot kell ellátnunk: amikor a páncélterem felé tartunk, az egyik biztonsági őr orvosért kiált. Ekkor vissza kell mennünk az orvosi szobához (egy oldalsó elágazás visz oda a folyosóról), és el kell kísérnünk a dokit a sérültekhez.



00 Agent: Nincsenek újabb nehézségek - leszámítva a keményebben támadó terroristákat, avagy a golyóálló mellény hiányát. Nem szabad túlzottan sietni. Használjuk ki a "terepadottságokat": jól időzítve robbantsuk fel a tűzoltó készülékeket.

Itt is van egy érdekesség. A gránátos tollnak látszólag semmi értelme, de csak dobjuk ki az ablakon, amint megkaptuk, s a folyosón rögtön kevesebb terrorista fog beugrálni. Attól függően, melyik ablakon hajítjuk ki, más-más helyeken nem fognak a gazfickók megjelenni.

3. Küldetés: Thames Chase

A motorcsónakos üldözés után Bond gyalogosan ered a menekülő bérgyilkosnő nyomába a Temze partján. Mindenképpen élve kéne elfogni!

Agent: A legkönnyebb fokozaton ez a küldetés felettébb egyszerű: csak haladnunk kell végig a pályán, majd az első raktárhoz érkezve arra kell vigyázni, nehogy lelőjük a túszokat - mellesleg külön oda kell menni hozzájuk, hogy kiszabadítsuk őket. Később, a másik raktárban, a ládák között látszólag zsákutcába kerülünk, de csak fel kell ugrálnunk a ládákon. Utána újabb raktár jön, ahol már nincsenek megmászható ládák, de - amint Q figyelmeztet minket - mindössze annyi a dolog nyitja, hogy az óránkat használjuk a megfelelő üzemmódban. A raktár plafonján az egyik gerendán sárga jelölést láthatunk: oda kell lőni a madzagot, amin aztán felmászhatunk. Utána már csak sietnünk kell a terroristák irtásával, nehogy túlságosan lemaradjunk. A mólónál a kikötött hajó mellett van egy lépcső, ami végül a metrólejárathoz vezet - ott már a következő epizód vár ránk.







Secret Agent: Titkos ügynökként több terroristára, a raktárakban pedig még több túszra számíthatunk. Ezen a fokozaton már nem lehet csak úgy végigrohanni. Mindig biztonságos fedezéket kell keresni, és muszáj elővennünk például az időközben zsákmányolható távcsöves puskát is, és leszedni az orvlövészeket. A raktárban, miután a zsineggel felhúzódzkodtunk, mindenképp érdemes egy kis kitérőt tenni, s a ládák tetején átugrálni a túloldali részre, ugyanis egy golyóálló mellényhez juthatunk.

00 Agent: Újdonság nincs, csak még keményebb ellenfelek.

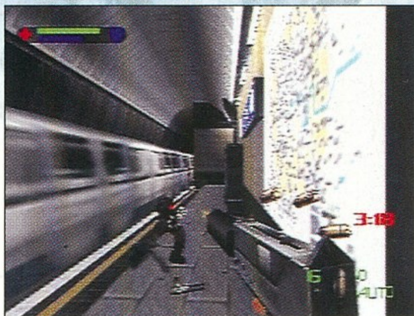
4. Küldetés: Underground Uprising

A metrót terroristák szállták meg, és ráadásul állítólag bomba is van odalenn. Persze egy szuperügynöknek mindez nem akadály...

Agent: A metróban egyenes út vezet a végcélhoz, leszámítva egy apró el-



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



ágazást az elején. A leállt mozgólépcsőn érdemes lemenni, ugyanis egy golyóálló mellény vár ránk odalent - igaz néhány terrorista társaságában. A másik irányban, az alagútban igen sűrűn követik egymást az állomáson átszáguldó szerelvények, ami nem véletlen: kissé meg akarták nehezíteni, hogy el tudjunk jutni a karbantartó folyosóhoz, ami az alagútból nyílik. Persze azért oda lehet érni, s átvághatunk a túlsó vágányhoz. A másik irányba nem száguldoznak a vonatok, sőt meg van rekedve egy kocsi. Menjünk át rajta, eközben ritkítsuk tovább a terroristákat, és persze vigyázzunk a civilekre. A férfi-WC-t mindenképpen látogassuk meg! Na nem a természet hívása miatt, hanem mert ott van az a bizonyos bomba. Természetesen az utolsó fülkében van elrejtve. Bár az túlzás, hogy el van rejtve: a deszkára van erősítve. A hatástalanító készülékkel úgy kell "birizgálni", hogy a megjelenő kék csík lemenjen, ugyanakkor a piros csík véletlenül se teljen be. Ezek után menjünk tovább a folyosón az átszakított lemezeknél, majd egyszerűen lőjük le a lakatokat a zárt ajtókról, s haladjunk egyre feljebb a leszakadozó lépcsőzeten - így végül feljutunk a felszínre. Továbbra se lőjünk rá a gyilkosra, aki egy léghajóval próbál menekülni. Inkább csak kapaszkodjunk meg a lelógó kötélzetben, mire maguktól alakulnak tovább a dolgok...

Secret Agent: Ha titkos ügynökként indulunk, annyival nehezedik a feladat, hogy több túsz lesz, akik könnyen a tűzvonalba keveredhetnek. Kiváltképp idegesítőek a metró peronjánál. Például a megrekedt kocsi után jobb, ha előbb ki sem mászunk a sínektől, hanem még lentről levadásszuk le a túszejtőket. (A síneken ugyanis nem rohangásznak majd a kiszabadított emberek.)

00 Agent: Természetesen a legnehezebb fokozaton még több terrorista, és még idegesítőbb túszok vannak. Itt is igaz, hogy jó taktikai fogás a terep kihasználása: például az elején a jegypénztárban távolról felrobbanthatjuk a monitort. A kényes túszhelyzeteknél briliáns megoldás a kábító gránátok használata. A robbanás után a túszok úgy kb. tíz másodperc múlva feltápászkodnak, addig pedig a szintén kifeküdt terroristáknak szépen golyót ereszthetünk a fejükbe.

Újabb különlegesség van ehhez a pályához is: amikor hatástalanítjuk a bombát, bőven van időnk, úgyhogy nem kell elsietni. Vigyük le addig a kék csíkot, hogy szinte már semmi sem látszik belőle, majd várjunk. Csak akkor hatástalanítsuk a szerkezetet, amikor halálpontosan még hét másodperc van a detonációig. Ha nem hibáztuk el, egy gratuláló üzenetet kapunk, valamint ami a legfontosabb: teljes energiával, és egy vadiúj golyóálló mellénnyel folytathatjuk a küldetést.

5. Küldetés: Cold Reception

Ebben a küldetésben Elektrával a kőolajvezetékeket megyünk el meglátogatni a Kaukázusba: vagyis a filmben látott síelős jelenet következik.

Agent: A síelés nem túl megerőltető feladat, csak csúszunk lefelé, s a terroristák aligha fognak végezni velünk. Ha lassabban megyünk (a C gombokkal irányíthatjuk Bondot), lehet, hogy könnyebben eltalálnak minket, de ugyanúgy mi is könnyebben leszedhetjük őket. Két dologra, pontosabban két toronyra kell nagyon ügyelnünk: azok lábánál ugyanis üzemanyaggal teli hordók vannak felhalmozva, amiket feltétlenül meg kell semmisítenünk.



Secret Agent: Ugyanaz az alapfelállás, mint fent, csak több terroristával, ezért nem árt, ha begyűjtjük félúton a golyóálló mellényt.

00 Agent: A lesiklás vége felé különösen figyeljünk a pálya végénél felhalmozott hordókra. Ha nem robbantjuk fel őket még távolról, minket fognak felrobbantani velük.

6. Küldetés: Night Watch

Az Elektra apjának dolgozó, de ugyanakkor valószínűsíthetően Renarddal összejátszó Davidov nevű fickó leleplezése a küldetés célja.

Agent: Amíg nincsenek bizonyítékok Bond kezében, nem támadhat nyíltan, ezért ennél a küldetésnél a legfontosabb momentum, hogy nem szabad senkit sem lelőni. A kényes helyzeteknél az óránk dart üzemmódját kell használni (az csak kábít), netán a sokkolót, ami rövid ideig bénítja le az ellenfeleket - igaz, közben ki lehet végleg ütni őket. Persze az a legjobb, ha sikerül elkerülnünk az őröket. Ehhez nagy segítség a



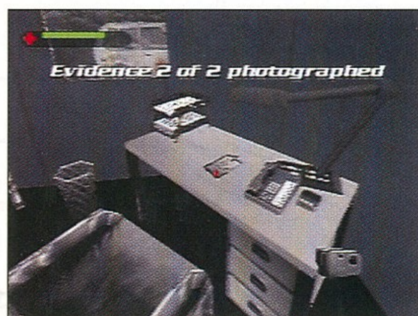




playtipp playtipp playtipp
007THE WORLD ISNOT ENOUGH 007THE WORLD ISNOT ENOUGH 007THE WORLD ISNOT ENOUGH

Q által kifejlesztett röntgenszemüveg, amivel átláthatunk a falakon (B+A-t lenyomva): mielőtt benyitnánk egy ajtón, már láthatjuk, vár-e ránk valaki mögötte. Ha a kertben járkáló Gabor észrevesz minket, azonnal vége a küldetésnek, és a kamerák látósugarába sem szabad belekerülnünk. A kamerákat persze szétlőhetjük, de a hangos robbanás túl nagy rizikót jelent, ezért a legbiztosabb, ha kikapcsoljuk őket.

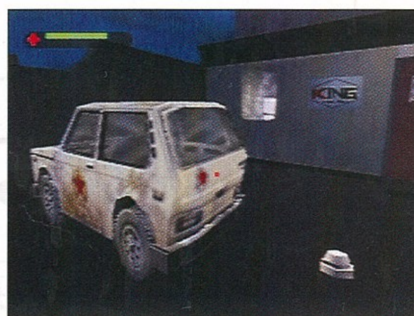
Miután magunkra hagytak minket a szobában, az erkélyen keresztül juthatunk ki, pontosabban ott mászhatunk le a falra felkúszott növényen keresztül. Ezután lőjük le a lakatot szemben a kapuról (figyeljünk, nehogy észrevegyen minket a túloldalt járőröző katona), s



tegyünk egy kitérőt a biztonsági kamerák vezérlője felé. Zaj nélkül semlegesítsük az őröket, majd bent a kis épületben keressük meg a kis panelt, amin használjuk a Data Scrambler nevű készülékünket. Ezután az erkélynél a másik irányba indulva - kerülve az őröket - jussunk túl a medencén. A bal oldali fal mellett haladva újabb őrök mellett kell elosonnunk, míg végül benyithatunk az épületbe. Ekkor esetleg felfigyelnek ránk a főbejáratnál posztoló őrök, de ha nem mozdulunk, megnyugszanak, s haladhatunk tovább. Az épületben van egy telefon, amit el kell látnunk egy poloskával. Utána a hátsó bejáraton keresztül egy másik kertrészbe lyukadunk ki, ahol szintén kerülni kell az őröket, és a kis fülkében megint csak semlegesítsük a következő kamerát. A kamerák után előbb balra induljunk el a kerítés kapuja felé - a zárról lőjük le a lakatot. Ott találjuk az épületet, ami az utolsó biztonsági kamerákat semlegesíti. Utána visszatérve a kerítés kapuhoz, lőjük le az épületről is a lakatot. Bent két őr társaságában egy széfet találunk, amit nyissunk ki a Safe Crackerrel, és fotózzuk le a benne lévő iratot. Ezek után haladjunk tovább, s a fenyőkkel teli kertrész végében nyissunk be az utolsó kis házba. Ott az egyik asztalon hever egy lefotózandó irat, valamint még egy poloskára váró telefon. Ezekkel gyorsan kell végeznünk, mert időközben elindul Davidov egy találkozóra, s nekünk még gyorsan be kell bújnunk a terepjárója csomagtartója - a kocsi a ház előtt parkol.

Secret Agent: Több telefont kell poloskával ellátni: mindjárt a lakosztályunkban is akad egy, az épületben lévő pedig máshol lesz. Dokumentumokból is több van: az utolsó szobában kettőt is lencsevégre kell kapnunk.

00 Agent: Még több megbuherálandó telefon: a főépületben kettő is akad.

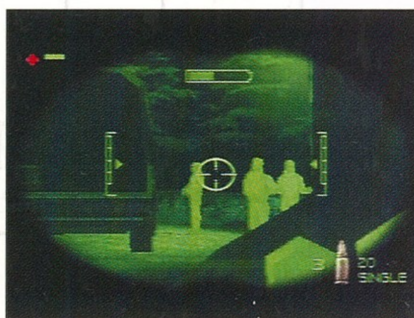


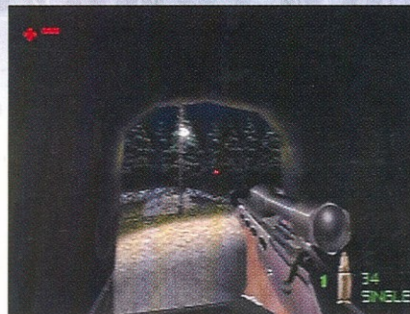
7. Küldetés: Midnight Departure

A kocsi hátuljában egy bizonyos Arkov hulláját találjuk, aki az Orosz Atomenergia-ügyi Bizottság tagja volt: Davidov feltehetően az ő szerepében akar tetszelegni. Ebben persze meg kell akadályoznunk.

Agent: Ebben a küldetésben Q eszköztárából egy remek éjjellátó szemüveget fogunk hasznosítani. Az erdőben járőröző katonákat e nélkül szinte lehetetlen észrevenni. Csak az a baj, hogy elemmel működik, aminek időnként töltődnie kell.

Amikor Davidov után indulunk, ne az





úton haladjunk, hanem jobbra térjünk le: találunk egy kis ösvényt, amin keresztül az első ellenőrzési pont mögé kerülhetünk. Davidov még csak akkor fog ott áthaladni, amikor odaérünk, tehát könnyen végezhetünk vele. Miután kinyírtuk, magunkhoz kell vennünk a telefonját. (De ha elszalasztjuk, akkor sem kell pánikba esni: később is meg lehet még ölni.)

Ezt a küldetést szinte lehetetlen megcsinálni, ha az utat őrző katonáknak sikerül riasztania a közeli bázist: úgy ugyanis erősítést küldenek ellenünk, valamint később, amikor fellógunk egy teherautó platójára, nem lesz nyugtunk az ellenségtől. Az ellenőrzési pontoknál tehát ügyeljünk arra, hogy egy katona se érjen oda a rádióadókhoz, és amint lehet, lőjük is szét a készülékeket. Ha minden jól megy, a kis patak fölött átvezető hídnál csak egy-egy katona lesz, utána pedig amikor felmászunk a teherautóra, nyugodt utunk lesz egészen a reptérig. A reptéren aztán fel kell fáradnunk az irányítótoronyba, és meg kell fenyegetnünk az ügyeletest, hogy hívja Arkov gépét. Természetesen a civil személyzetet nem szabad bántanunk. Amikor a kifutón van a gép, már csak oda kell mennünk és elrepülnünk.

Secret Agent: Az első plusz feladat az, hogy be kell gyűjtenünk Arkov ID-kártyáját. Ezt ha minden igaz, akkor az erdőben, a kis faházban leljük meg.



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



Később újabb nehézség, hogy a repülő pilótáját meg kell vesztegetnünk. Egy sporttáskányi edzőcipő lesz a "kenőpénz", amit a reptéri parkolóban, az egyik teherautó hátuljából tudunk elhozni.

00 Agent: Nincs újabb pont a tervben, csak keményebb ellenfelek. Mindenképp a rejtőzködő, orvlövész taktika javasolt.

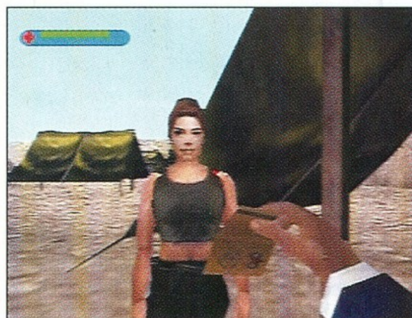
8. Küldetés: Masquerade

Dr. Arkov személyiségét "kölcsönvéve" egy volt szovjet nukleáris tesztbázisra kell behatolnunk, ahol épp a robbanófejek leszerelése folyik. Eleinte nem szabad fegyvert használnunk - nincs is rá szükség.

Agent: Az érkezésünk után mindenekelőtt igazolnunk kell magunkat. Az egyik teherautó mellett ácsorog az ügyeletes tiszt, akinek mutassuk meg a papírjainkat, mire továbbirányít minket a személyzeti főnökhöz: Christmas Joneshoz. A lányt az egyik sátor mellett találjuk, s neki is meg kell mutatni a papírokat, minekután vele együtt liftezhetünk le a bázisra. Odalent Christmas elmegy ellenőrizni valamit, mi pedig felkutathatjuk Renardot - a kapuk nyitásához használjuk a közelükben lévő panelokat. Amikor rátalálunk a gazfickóra, lelepleződik az álcánk, és kisebb zűrzavar támad. A filmhez hasonlóan ekkor egy kis medencében rekedünk, ahonnan az óránkkal - vagyis a kilőhető zsineggel - tudunk kimászni: a sárga jelzéssel ellátott gerendában akasszuk meg. Miközben irtjuk Renard embereit, vigyázzunk, nehogy eltaláljuk Christmas Jonest. Utána a sínen tolható kocsi remek fedezéket biztosít: leguggolva könnyen becélozhatjuk a túloldalról lövöldöző katonákat. Amikor elakad a kocsi, a fal menti ládán keresztül mászhatunk át rajta. A folyosó végén végül ráakadunk Renardra, de az túljár az eszünkön, s egy bombával hagy minket magunkra. Ekkor gyorsan rohanjunk visszafelé, és kapaszkodjunk meg a lelógó kampóba, amin keresztül kimenekülhetünk a robbanás elől. Visszatérve a központi részhez egy másik folyosón keresztül menekülhetünk el. A folyosón lobogó tűzön semmiképp ne próbáljunk meg átmenni: az oldalsó rámpán kerüljük ki. Ha sikerül átküzdenünk magunkat Renard utolsó emberein, végül Christmas Jonesszal együtt tudunk meglógni a lifttel.

Secret Agent: Csupán egy pluszfeladat van: amikor toljuk a kocsit a sínen, oldalt nyílik egy terem, ahonnan egy bizonyos lokátorkártyát kell elhoznunk.

00 Agent: Semmi lényeges újdonság.

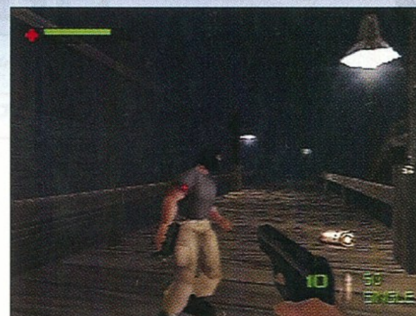


9. Küldetés: City of Walkways I

Miután M elrablása révén immáron kiderült, hogy Elektra összejátszik Renarddal, Bond egy volt KGB-s kontaktjához, Valentin Zukovskyhez fordul információért - merthogy Elektra a közelmúltban nagyobb összeget vesztett Valentin kaszinójában, ami nyilván valaminek a fizetsége volt.

Agent: A kikötőben keressük fel Valentin "irodáját": az ajtóról simán lőjük le a lakatot. Valentin eleinte nem tűnik beszédesnek, de miután zsoldosok tör-





nek az életére, a védelemért cserébe megígéri, hogy segít. A támadókkal kell tehát végeznünk, s meg kell akadályoznunk, hogy kinyírják Valentint. Ami bizony nem lesz könnyű. Mindenesetre egy egyszerű tanács: keressünk mindig fedezéket, és lehetőleg még távolról szedjük le a katonákat. Az utat valószínűleg nem nagyon kell magyarázni, lévén csak egy irányba lehet menni. Zukovsky irodája után a másik épületbe a falon lévő kis kar nyitja az ajtót, s hasonló karral hívhatjuk majdan a liftet - ami egyébként teli van rosszfiúkkal. Fent egy rakás terrorista van az egyik szobában, majd a futószalagon keresztül mehetünk le az alsóbb szintre. Jobb ha sietünk lefelé, mert egy elrejtőzött fegyveres gránátokat dobál a ládák mögül, s ezért jobb, ha mihamarabb a "hatósugarán" kívül tudjuk magunkat - utána távolról könnyedén főbe lőhetjük. Fontos, hogy bőven maradjon ekkor még energiánk, mert a java még hátra van. A ládák között találjuk a következő ajtó kapcsolóját, amin keresztül minden eddiginél veszélyesebb kereszttűzbe kerülünk. Először még ne menjünk le a mólóra, hanem fentről célozzuk be jobbra, a távolból gránátozó pasast. Utána a társával is végezzünk a kis faházban, és húzzuk meg a kapcsolót, ami távolabb ereszt le egy hidat. Folytassuk a mólón az utunkat: a kis hajóról messziről szedjük le a terroristákat, és mellőle a gránátost is még tisztes





playtipp playtipp playtipp

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



távolságból kínáljuk meg - mellesleg a hajónál van egy mellény. Utána egy hosszú egyenes szakasz következik, ami rendkívül veszélyes, lévén hogy rakétavetőkkel vesznek minket célba - természetesen kerüljük a rakétákat, és mihamarabb nyírjuk ki a lövöldöző fickót. Ha minden jól megy, végül Valentin egy újabb "irodaházába" tudunk behatolni, ahol vigyázzunk, nehogy kinyírjuk a barátunk embereit - bár Agent fokozaton lehet hogy nem fogunk velük találkozni. Az emeleten ólálkodó zsoldosokat viszont ne kíméljük, s végül a kis modemünk segítségével hívjuk le Valentin adatait a számítógépről. Utána a szobából a lefelé vezető létrán keresztül távozzunk, s onnan már nincs messze a pálya vége.

Secret Agent: Nagyságrendileg keményebb az ellenség (kiváltképp a gránátosok helyén megjelenő rakétavetősök), s több helyen kell Valentin embereire ügyelnünk - ja és nincs golyóálló mellény. A futószalagnál még fentről vadásszuk le a földszinten a ládák között ólálkodó katonákat. A pálya elején pedig, amikor a zsoldosok óhatatlanul végeznek Valentin két emberével, ne felejtsük el felvenni a fegyverüket: a keményebb tűzharcoknál a KA-57-es remek szolgálatot tud tenni.

00 Agent: Egyéb lényeges újdonság már nincs.



10. Küldetés: City of Walkways II
Tulajdonképpen folytatódik az előző akció: a film egyik legjellemzőbb jelenetét élhetjük át, amikor a fűrészes helikopter elkezdi feldarabolni a kikötőt.

Agent: Amint megkaptuk az irányítást, csináljunk egy hátraarcot, ugyanis mögöttünk a ládákon némi lőszer, és egy golyóálló mellény hever, amire bizony nagy szükség van. Az első épületből távozván eresszük le a karral a hidat, s kikerülve a fűrészt haladjunk tovább a következő épületbe. Bent ha elég gyorsak vagyunk, leszedhetjük a fenti ablakból a gránátos pasit, aki amúgy felrobbantja a lent harcoló szövetségeseinket. Mindezek után lépcsőzzünk fel, vegyük fel a fegyverét, és ereszkedjünk le a másik lépcsőnél. Az olajtartályokhoz kijutva egyszerűen csak fussunk át a magasban futó fahídon, ne is törődjünk a ránk lövöldöző katonákkal. Csupán egy apró nehézség van a dologban: a helikopter szétszabdalta a hidat, és a darabjai különkülön imbolyognak a hullámzástól - de szerencsére nem különösebben nehéz átugrálni rajtuk. A következő épületben megint Valentin embereibe botlunk, tehát nehogy lelőjük őket - még segítenek is egy darabig. A nyitott konténerben lőszert vehetünk magunkhoz, de még fontosabb, hogy a konténer mellől felvegyük a golyóálló mellényt. A következő raktárépületnél szembenézhetünk a szint fogonoszával, vagyis egy harci helikopterrel, s megkínálhatjuk egy kis ragadós gránáttal, de nem érdemes hősködni. Jóval kifizetődőbb, ha meghúzzuk magunkat az egyik fal mellé húzódva (ott, ahol bementünk), majd megvárjuk, amíg a helikopter megunja a dolgot, és eltakarodik. Az épület menti kis szegélyen egy golyóállómellényt és egy láda gránátot találhatunk. Ezek után újabb tartályokhoz érkezünk, melyek fölött három híd is átvezet, de már mindegyik el van fűrészelve. A középsőt vagy a jobb szélsőt









válasszuk: azoknál azért még át lehet ugrani leszakadt részeken. A hidak végénél puffantsuk le a katonákat, majd nyissunk be az utolsó épületbe, ahol könnyen végezhetünk a legtöbb katonával, lévén hogy benzineshordók mögött bujkálnak... Végül egy hosszú móló vezet a végső összecsapás helyszínére, ahol immár muszáj megküzdenünk a helikopterrel. Most már azonban több esélyünk van, hiszen a faállványzat alsó részén Valentin kocsija parkol, aminek a csomagtartójából egy csinos rakétavetőt emelhetünk ki. A rakétákat távirányíthatjuk, de mivel túlzottan körülményes a kezelés (nem igazán érzékelni a kis képernyőn a távolságot és az irányt), inkább a fegyver automata funkciója ajánlott. A helikopter látszólag nagyon kemény ellenfél, de ha megfigyeljük, nem túl intelligens. Ugyanazt az utat járja be folyamatosan:

playtipp playtipp playtipp

007THE WORLD ISNOT ENOUGH 007THE WORLD ISNOT ENOUGH

mindig azonos pozícióból nyit géppuskatüzet, mindig egy bizonyos pontról küld rakétát, és jónéhány másodpercig egy bizonyos ponton mindig megállapodik. Mondanom sem kell: ez utóbbi pontnál kell ráküldeni a rakétáinkat - ha mellépuffogtatnánk párat, a kocsi csomagtartójából vehetünk fel újakat. A helikopter rakétájára amúgy nagyon vigyázzunk, a géppuskatűz elől viszont elég csak oldalazni - persze azért semmiképp nem árt lentről felvenni a golyóálló mellényt. Ha a gépnek annyi, már csak néhány fickóval kell végeznünk, akik azonban nagyon távolról, és viszonylag jól céloznak. Persze egy irányítható rakétával mi azért biztosan távolabbról tudjuk becélozni őket...

Secret Agent / 00 Agent: Azonkívül, hogy több katonával kell végeznünk, más különbség itt nincs.

11. Küldetés: Turncoat

Az áruló Bullion üldözéséről szól ez a küldetés, s közben mellesleg néhány túszt is ki kell szabadítanunk.

Agent: Minthogy Bond elveszti a fegyverét, először is egy pisztolyt kell szereznünk: ha felmászunk az utcán az állványzatra, mindjárt találunk egyet. Hamarosan használnunk is kell, mert az utcákat gengszterek lepik el: az első nagyobb adag likvidálásához a legegyszerűbb, ha felrobbantjuk a mellettük parkoló autót. Ennél a pályánál az a legnagyobb probléma, hogy az idióta túszok hajlamosak a legnagyobb golyózápor felé menekülni. Végül is egyszerű a dolog: mivel mindig azonos úton futkároznak, ki kell tapasztalnunk, merre haladnak, s úgy kell helyezkednünk, hogy amikor a gengszterek ránk lőnek, még véletlenül se legyenek tűzvonalban. Az utcáról egy épületbe vezet az utunk, ahol a karzatról lődöznek ránk. Még lentről szedjük le a fegyvereseket, az egyik beugróból pedig feltétlenül vegyük fel a golyóálló mellényt.





Utána lépcsőzzünk fel, s jussunk ki a tetőre. Ahol nincs korlát, ugorjunk át a szomszédos ház tetejére, majd jobbra forduljunk, ahol a terroristák kinyírása után ugorjunk tovább a következő házba. (A szegélyre óvatosan ugorjunk fel, nehogy leessünk.) Néhány romos szoba megtisztítása után továbbra is a tetőn haladhatunk, s egy kisebb létrán felmászva jókora tetőablakokhoz érkezünk, melyek közül az utolsónál hiányos a rács. Ott leereszkedhetünk, s folytathatjuk a terroristák irtását, miközben haladunk lefelé a vásárcsarnokba. Ne vacakoljunk sokáig, különben Bullion egérutat nyer.

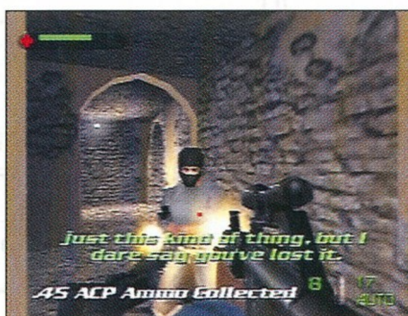
Secret Agent / 00 Agent: Sokkal keményebbek a túszhelyzetek. Amikor az elején fellépcsőztünk, az ajtóból lőjük le a terem túloldalán várakozó terroristát, aki egy nőt tart sakkban, majd azonnal menjünk be kiszabadítani a másik túsz, hogy az imént kiszabadított nő nyugodtan kimenekülhessen. A vásárcsarnokban szintén nagyon oda kell nézni, hogy kire lövünk.

12. küldetés: Fallen Angel

Bullion Dr. Jones megölésével fenyegeti Bondot, aki így kénytelen letenni a fegyvert - de nem sokáig...

Agent: Elektra King rezidenciáján folytatódik az akció, ahol M-et is fogva tartják. Miután megkaptuk az irányítást, vegyük fel a szerencsétlenül járt Valentin fegyverét, és a felfelé vezető lépcsőn induljunk el. Az ott ácsorgó alakot nehogy lelőjük, ellenben utána irthatjuk az őrséget, meg a biztonsági kamerákat. Az ujjlenyomattal nyíló zárral egyelőre nem tudunk mit kezdeni, de szerencsére az irodában találunk egy ujjlenyomatszkennert (habár ez Agent fokozaton már alapban nálunk van) - már csak egy megfelelő kéz kell hozzá. Vegyük akkor a másik irányba az utat. Amint kilépünk a házból, végezzünk jobbra az őrrel, majd a fegyverét magunkhoz véve ne lefelé induljunk tovább, hanem balra. Így néhány orvlövész állásához kerülünk, s nemcsak azokat, hanem lent a mólón várakozó Bulliont is könnyedén lelőhetjük. Csak ez után ereszkedjünk lefelé (akár ott helyben a lyukon keresztül, amin egyenest egy golyóálló mellényhez érkezünk). Tucatnyi fegyveres likvidálása után végül keressük meg Bullion hulláját: az ő ujjlenyomata megteszi: tapogassuk le (ha beesett volna a hulla a vízbe, a víz alatt is el lehet végezni a műveletet), és használjuk az ajtónál. Óvatosan lépjünk be a helyiségbe, és mihamarabb végezzünk a biztonsági kamerákkal. Ha észrevesznek minket, azonnal el leszünk gázosítva. Bár van menekvés: a plafonon egy nyílás vezet felfelé, ahol a kampós zsinegünkkel felmászhatunk. Így ugyanoda lyukadunk ki végül, mint ha lépcsőztünk volna, va-







playtipp playtipp playtipp

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH





gyis a börtönszekcióba. Az őrök likvidálása után lőjük le a lakatot M cellájáról. Ekkor ismét lefegyverezik hősünket, ezért puszta kézzel kell kiütni a ránk uszított Gabort. Vegyük el a fegyverét, és lépcsőzzünk tovább felfelé, az újonnan kinyílt ajtónál. Fent még néhány pasast a másvilágra kell küldenünk, s ne habozzunk meghúzni a ravaszt Elektránál sem.

Secret Agent / 00 Agent: Azonkívül, hogy az ujjlenyomat-leolvasót külön fel kell venni, csak az ellenfelek mennyiségében van különbség.

13. Küldetés: A Sinking Feeling

Bondnak valahogy fel kéne jutnia a Renard által elfoglalt orosz tengeralattjáróra, s kiszabadítania a túszként fogva tartott Jones doktornőt.



Agent: A kikötőben halkan kell dolgoznunk, különben az őrök bekapcsolják a riasztást, és akkor sohasem tudunk észrevétlenül fellógni a hajóra. Szereljük fel tehát a hangtompítót a fegyverünkre, s lopakodjunk a ládák között járőröző fazon mögé. Lőjük fejbe, s az egy helyben posztoló társával is hasonlóképpen járjunk el, akitől egy távcsöves puskát zsákmányolhatunk. Új szerzeményünkkel helyezkedjünk el egy láda mögé, és szép sorjában lyukasszuk ki az összes katona koponyáját, aki a dokkban őrködik. Ha szabad az út, keljünk át a fedélzetre vezető hídon, és másszunk fel a létrán a bejárathoz.

Az imént elmondott megoldáson kívül létezik egy maximálisan humánus és roppant gyors módszer is a hajóra való feljutáshoz: anélkül, hogy egyetlen őrt is kinyírnánk, csobbanjunk bele a vízbe, és a hajó hátuljánál kapaszkodjunk fel, majd mindvégig a törzs bal oldalán haladjunk egészen a létráig - középtájt már kúszva. Amint leereszkedünk a hajó belsejébe, lőjük le az őrt, és kezdjünk bele a helyiségek átfésülésébe: használjuk a röntgenszemüveget. Konkrét tanácsot nem lehet adni a kutatáshoz, mert Christmas Jonest mindig máshol tartják fogva, míg a többi helyeken matrózokat ejtettek túszként - természetesen utóbbiaknak sem szabad megsérülniük. Egy tanáccsal azért szolgálhatunk: ha meg is van a doktornő, először még ne menjünk a közelébe (azaz ne hívjuk magunk után), hanem előbb tisztítsuk meg a hajót a terroristáktól. Ha ugyanis követ minket, és közben tűzharcba keveredünk, szinte biztos, hogy végez vele egy eltévedt golyó. A hajóban szintén van riasztórendszer, de ugyanúgy ki is lehet kapcsolni, mint ahogy az őrök bekapcsolják, szóval nem lényeges... Dr. Jonest végül a torpedókamrába kell elkísérnünk. Egy piros fénnyel megvilágított helyiséget kell keresnünk, ahová lefelé kell mászni. Nem sokkal előtte egy hosszú folyosóból nyílik az irányítóterem, ahol pedig - miután a barátnőnket már biztonságban tudjuk - szét kell lőnünk a vezérlő számítógépet.

Secret Agent / 00 Agent: A komolyabb harcokon kívül nincs változás.

14. Küldetés: Meltdown

A vezérlőmű hazavágásával a hajó végül függőlegesen állapodik meg a tenger fenekén, de mindezzel még nem állítottuk meg Renardot, aki továbbra is a maga kis nukleáris katasztrófáján mesterkedik.

Agent: A tengeralattjárót elárasztotta a víz, ezért most az lesz a legfőbb gondunk, hogy bírjuk szusszal. Eleinte ameddig csak tudunk, lefelé kell úsznunk. Közben azért vehetünk levegőt, hiszen az egyes helyiségekben azért még vannak beszorult légbuborékok. Miután a legalsó pontnál átúsztunk a hajó másik szakaszába, folyamatosan



felfelé kell utat keresnünk: így aztán Renard embereihez lyukadunk ki. A likvidálásukat követően még feljebb kell haladnunk, amihez használjuk az óránk már többször bevált zsinegét. A reaktornál igen egyszerű Renardot eliminálni: miközben a plutóniumrúddal bíbelődik, csak meg kell nyomnunk alatta a gombot. Ezt követően már csak pár terroristával kell végeznünk, illetve egyre feljebb húzódzkodnunk az óránk segítségével, míg végül vissza nem érkezünk Christmas Jones-hoz, akivel Bond aztán együtt élvezheti a "karácsonyt"...

Secret Agent / 00 Agent: A keményebb ellenfeleken kívül a nehezebb fokozatokon a levegő is jobban fogy, illetve komolyabban sérülünk a hiányától.



PlayStation cheatek

DANCE DANCE REVOLUTION

Bonusz karakterek
A karakterválasztás képernyőjén nyomjuk le vagy fel az irányítót.

Speciális módok
A dalválasztás képernyőjén tartsul lenyomva a Start+Selectet, mígnem egy kis boksz megjelenik. Ezek után választhatunk rejtett nyilak, apró nyilak, tükrözött mód, kis karakterek, és még egyebek közül.

Double, unison, single vagy versus módok
A címképernyőn nyomjunk egy Kört a Game mód opció választásához, mire megjelenik egy boksz a felsorolt játékmódokkal.

DANCE D. REVOLUTION: 3RD MIX

Step Step Revolution (SSR) mode
A címképernyőn gyorsan üssük be: 3xBal, 3xJobb, Bal, Jobb. Másik megoldásként vagy a címképernyőn vagy a mód megválasztásánál nyomjuk meg a Selectet, miután már előhoztuk ezt a módot a normál játék során.

Remix mód
Aktiváljuk az SSR módot, majd a címképernyőn üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb. Másik megoldásként vagy a címképernyőn vagy a mód megválasztásánál nyomjuk meg a Selectet kétszer, miután már előhoztuk ezt a módot a normál játék során.

Extra zene
Játsszunk jónéhányszor a diet módban, majd lépjünk ki. Ezzel a módszerrel nem is egy zene aktiválható.

DANCE D. REVOLUTION: 4TH MIX

Synchronized Love song (új dal)
Teljesítsünk öt dalt.

Challenge mód
Teljesítsünk tíz dalt.



LMA MANAGER 2001

500 millió font
Névnek írjuk be: "FILTHY RICH". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A játékosok 90%-osra fejlesztése
Névnek írjuk be: "SUPERSTARS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nincsenek lapok
Névnek írjuk be: "BLIND REF". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Gyorsan gyógyuló játékosok
Névnek írjuk be: "POTIONS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Gyorsan épülő stadion
Névnek írjuk be: "NO CONSTRUCTION". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Valamennyi meccs megnyerése
Névnek írjuk be: "LUCKY STREAK". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



A legjobb csapat és taktika
Névnek írjuk be: "EASY LIFE". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Ingyenes átigazolások
Névnek írjuk be: "YOU THE DADDY". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Gyors játékosok
Névnek írjuk be: "AMPHETAMINE". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Agresszív játékosok
Névnek írjuk be: "HARD AS NAILS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

Bonusz-szintek
Játsszunk a T.J.'s Backyard pályán, s vegyük fel az öreg furgon mellől a kulcsot. Ezzel megnyitjuk a Warehouse Rock bonusz-szintet. Miután pedig ez megvan, menjünk a kék félcsőbe,



ahol egy második kulcsot is találunk, ami egy újabb szintet nyit meg.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Pályaválasztás
Indítsuk el úgy a játékot, hogy nincs memóriakártya egyik csatlakozóban sem, majd válasszuk a Load Game opciót, és pályakódnak írjuk be: "P8H!H!P8P?H!?"



Pályakódok	
2	4yh8h8pyp?h87
3	wyl8l8xqh?l8z
4	!yp5p5?qh?p8z
5	czt5t5hrf?t8z
6	kzx5v5prf?x8z
7	sz75z5xrf?78z
8	6z?595?rf??8z
9	c6dvbvhsf9d9j
10	k6gvfrpsf9g9j
11	s6kvjrxcf9k9j

SIMPSONS WRESTLING

Cheat mód
A "Press Start" képernyőnél üssük be: Kör, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Ha jól csináltuk, ezzel aktiváltuk a "Bonus Matchup" opciót a főmenüben, mellyel bárhol és bárkivel megküzdhetünk. Becsületes úton amúgy ezt a módot csak úgy lehet behozni, ha végigvisszük a new challenger, defender, és champion meccseket.



playtipp playtipp playtipp

WRESTLING THE MUMMY THIS IS FOOTBALL2 TINY TANK TRIPLE PLAY BASEBALL

Bumblebee Man választása
Küzdjük végig magunkat a new challenger ringen, és győzzük le Bumblebee Mant, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

Moe választása
Küzdjük végig magunkat a defender ringen, és győzzük le Moe-t, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

Professor Frink választása
Küzdjük végig magunkat a champion ringen, és győzzük le Professor Frinket, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

Ned Flanders választása
Küzdjük végig magunkat a champion ringen, és győzzük le Ned Flanderst, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

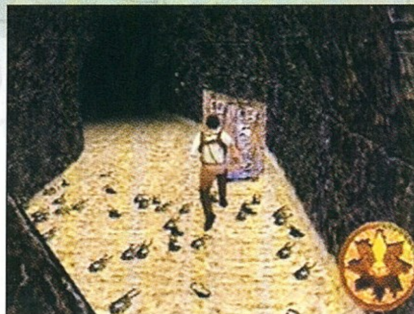
THE MUMMY

Az összes fegyver
Pauzáljuk le a játékot, lépjünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, s ezek után üssük be: Kör, Négyzet, Kör, X, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet. Avagy teljesítsük a játékot bármilyen százalékkal.

Bonusz szint
Pauzáljuk le a játékot, lépjünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, s ezek után üssük be: Háromszög, X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, X. Avagy teljesítsük a játékot legalább 50%-os teljesítménnyel, s ezzel megnyílik a Cairo szint.

Örök muníció
Pauzáljuk le a játékot, lépjünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, s ezek után üssük be: X, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög. Avagy teljesítsük a játékot legalább 55%-os teljesítménnyel.





Örökélet
Pauzáljuk le a játékot, lépjünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, s ezek után üssük be: Kör, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet, négyzet, X. Avagy teljesítsük a játékot legalább 60%-os teljesítménnyel.

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, lépjünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, s ezek után üssük be: Háromszög, X, Kör, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet. Avagy teljesítsük a játékot legalább 65%-os teljesítménnyel.

Az összes cheat
Teljesítsük a játékot legalább 78%-os teljesítménnyel.

THIS IS FOOTBALL 2

Meznélküli játékosok
A főmenüben üssük be: L2, L2, L1, R1, Négyzet.

"Mezes" gólok
A főmenüben üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, L1, R1.

Kis játékosok
A főmenüben üssük be: L2, R2, R2, Kör, Kör.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Pályaválasztás
Menjünk rá a New Game opcióra, és ott egyszerre nyomjuk le:
L1+L2+R1+R2+Bal+Kör+Select.

Cheat kódok
A kódképernyő segítségével aktiválhatjuk az alábbi csalásokat:

Sérthetetlenség	"TANKODOOM"
Mega-lövés	"WEAKROBOT"
Kicsi Tiny	"TINYTINY"
Alacsony gravitáció	"FEATHER"
Dead River Canyon intro FMV	"FMVAAA"



Mortar-Villa Airfield Intro FMV	"FMVBBB"
Desert Robo-Train Intro FMV	"FMVEEE"
The Nanometal Mountain Intro FMV	"FMVGGG"
Atmospheric Reduction Center Intro FMV	"FMVIII"
Magneto Synchrotron Transporter Intro FMV	"FMVJJJ"
Mount Mutank Intro FMV	"FMVMMM"
The Rail Gun Launcher Intro FMV	"FMVNNN"
The Maze Intro FMV	"FMVPPP"
AndNow FMV	"FMVSSS"
Appaloosa Interactive FMV	"FMVTTT"
Game Over FMV	"FMVUUU"
Ending FMV	"FMVVVV"
Tiny Tank Music Video FMV	"FMVWWW"
Az összes kód kikapcsolása	"AAAAAAAAA"

TRIPLE PLAY BASEBALL

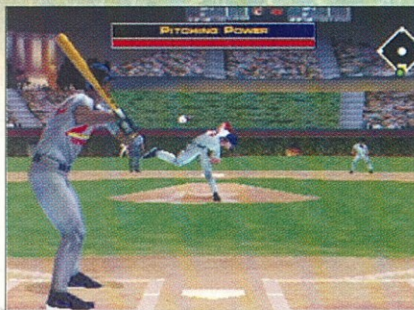
Grand Slam ütőjátékos
Kreáljunk egy játékost, akinek a neve az legyen, hogy "SLUGGER".

110 mph-s dobások
Kreáljunk egy játékost, akinek a neve az legyen, hogy "STRONG ARM".

Homerun zajok
Homerun ütése után, amikor a bázisokon végigfutunk, a Háromszöggel egy dudát, a Négy-



ARMY MEN-AIR ATTACK KENGO-MASTER OF BUSHIDO NBA SHHOTOUT RC



zettel egy hangosabb dudát, a Körrel pedig egy sípot hozhatunk működésbe.

PlayStation 2 cheatek

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Pályakódok

2	Fel, X, Háromszög, Jobb, Bal, Négyzet, Kör, X
3	Háromszög, Kör, Le, Bal, Négyzet, Négyzet, Fel, Fel
4	X, Jobb, Bal, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög
5	Le, Le, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Jobb, X
6	Háromszög, X, Fel, Bal, Jobb, Bal, Kör, Háromszög
7	Jobb, Négyzet, Jobb, Le, Kör, X, X, Jobb
8	Háromszög, Jobb, Négyzet, Négyzet, Kör, Le, Le, X
9	Fel, X, Négyzet, Bal, Jobb, Kör, Bal, Bal
10	Háromszög, Fel, Kör, X, Négyzet, Le, Le, Le
11	Kör, Kör, Fel, Bal, Jobb, X, Háromszög, Négyzet
12	Jobb, Fel, X, Jobb, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör
13	Bal, Bal, Háromszög, Kör, X, X, Le, Jobb
14	Négyzet, Jobb, Kör, Fel, Le, Négyzet, Le, X
15	Bal, Jobb, Kör, X, Négyzet, Le, Le, Kör
16	Háromszög, Kör, X, Jobb, Jobb, Kör, Négyzet, Le
17	Négyzet, Fel, Fel, Jobb, Bal, Négyzet, Le, X
18	Kör, X, Jobb, Háromszög, Négyzet, Fel, X, X
19	Le, Jobb, X, Négyzet, Jobb, Fel, Kör, Kör
20	Fel, X, Kör, Fel, Bal, Négyzet, Kör, X
21	Bal, Kör, Háromszög, Le, X, X, X, Kör
22	Háromszög, X, Le, Bal, Jobb, X, Kör, Négyzet



KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Az összes rejtett karakter
Győzzük le az összes Dojot single player módban, s ezzel megnyitjuk az összes karaktert a versus és a tournament módokban. A figurák ekkor lecserélődnek Dojo mesterek arcképeivel.

Az ellenfél összezavarása
Meccs közben a versus módban nyomogassuk az X+Kört, mire az ellenfél nem fogja tudni, milyen mozdulathoz készülődünk.

MDK 2: ARMAGEDDON

Összekevert karakterek
Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Fel, Le, Jobb, Bal, X, Háromszög, Kör, Nlégyzet, Négyzet+Start.

Megbolondult kamera
Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: X, Kör, X, Kör.

Rögzített kamerák
Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Kör, X, Kör, X.

Lassított mód
Amikor Max-szel játszunk tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és nyomjuk le a Felt négyszer.

Dr. Hawkins szellent
Amikor a dokival játszunk nyomjuk le egyszerre: L2+R2+Bal+X.





NBA SHOOTOUT 2001

Mindig betalálni
Pauzáljuk le a játékot, majd Tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

RC REVENGE PRO

Az összes pálya
A főmenüben üssük be: L1, R1, R2, Négyzet, Kör.

Az összes kocsi
A főmenüben üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör, Négyzet.

A következő kupa megnyitása
A főmenüben üssük be: L1, R1, R2, L2.

Gyors Start
Amikor a verseny előtti visszaszámlálásnál megjelenik a "GO", akkor nyomjunk azonnal X-et.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Galaxy Circuit pálya
Végezzünk valamennyi pályán az első három közözött.

Tükrözött mód
Végezzünk a Galaxy pályán arany medállal bármelyik karakterrel, s ezzel aktiváljuk a választható opciót.

Darth Vader választása
Végezzünk a Galaxy pályán arany medállal Anakin Skywalkerrel.

UNISON

Bonusz-dalok
Sikeresen teljesítsük a sztori mód különböző szintjeit, s úgy megnyílnak a bonusz szintek a Club Afroban.

WILD WILD RACING

Cheat mód
Az Options képernyőn tartsuk lenyomva a



playtipp playtipp playtipp

...GE PRO STAR WARS UNISON WILD WILD RACING WINBACK WORLD SOCCER







Négyzetet, és üssük be: Fel, Kör, Le, Kör, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, az options képernyő aljánál megjelenik a "Secret" ablak. Ezek után fogjunk neki egy single player játéknak, és nevünknek azt adjuk meg, hogy "NORTHEND". Ezzel megnyílik az összes pálya, az összes kocsi, beleértve a fagyis kocsit és a tehénrabló UFO-t is.

WINBACK: COVERT OPERATIONS (OPERATION WINBACK)

Teszt mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartsuk lenyomva a háromszöget, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. A "Trial" móddal a játék valamennyi pályáján elindulhatunk.

"Hirtelen halál" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L2, R2, L2, R2, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. Ebben az üzemmódban minden ellenfél egyetlen lövéssel likvidálható.

"Max erő" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L1, R2, L2, R2, L2, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. Ezzel a móddal minden fegyvert megkapunk, és sosem fogy el a lőszer.

Az összes multiplayer karakter
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartsuk lenyomva a Kört, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. A többjátékos módban ezután választhatóvá válnak nem csak a főellenségek, de még a mérnökök és más egyéb karakterek is. Úgy is behozhatjuk egyébként őket, ha teljesítjük a játékot easy és normal fokozatokon.

Max power, sudden death, és trial üzemmódok együtt
Teljesítsük a játékot hard nehézségi fokozaton.

WORLD SOCER: WINNING ELEVEN 5

Európai válogatott
Nyerjük meg a Nemzetközi Kupát.

Világválogatott
Nyerjük meg a League módot, s azzal megkapjuk a World All-Stars csapatot.

Európai klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát Olaszországgal, Angliával vagy Jugoszláviával.

Holland klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát Hollandiával.

Német klasszikus csapat
Nyerjük meg az Európa Kupát Németországgal.

Brazil klasszikus csapat
Nyerjük meg az Amerika Kupát Brazíliával.

Argentin klasszikus csapat
Nyerjük meg az Amerika Kupát Argentínával.

Rejtett mesterliga-játékosok
Nyerjük meg a Master League-et, amivel 30 mesterliga-játékost aktiválhatunk. A játékosok egy külön csapatnál jelennek meg a Master League Team opciónál, s olyan nevek közül mazsolázgathatunk, mint Mario Jardel, Roberto Baggio, Denilson, Jean Pierre Papin, vagy Michael Laudrup.



Dreamcast Cheatek

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Rózsaszín nyúllal játszani
Kódszónak írjuk be: "PNKBNN".

Csontvázzal játszani
Kódszónak írjuk be: "SKLL".

CHARGE 'N BLAST

Gyors fegyvertöltődés
A címképernyőn üssük be: X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y.

Bonusz-karakterek
Teljesítsük a játékot easy fokozaton, mire egy fickót kapunk, aki rakétákat szór specialitásaként. Teljesítsük a játékot normal fokozaton is, s úgy pedig egy lézerező kislány lesz választható.

DAYTONA USA

Javelin kocsi
Töltsünk el 100 órát a játékkal, és miénk a Javelin kocsi.

Pywackett Barchetta Super kocsi
Érjünk célba bármelyik tükrözött/megfordított pályán a Pywackett Barchetta kocsival single race üzemmódban.

Rule of 9th kocsi
Döntsük meg mind a nyolc tükrözött/megfordított pályán a rekordot single race üzemmódban.

Unicorn kocsi
Sikeresen teljesítsük a Championship módot.

HIDDEN AND DANGEROUS

Cheat mód
A névbeírásnál írjuk be: "RVL", majd a következő betűnél maradjunk az L-en. Ha jól csináltuk, "RVLL" néven fogunk megjelenni, de úgy, hogy az utolsó "L" villog. Ezután nyomjunk Startot a nevünk törléséhez, majd a B-vel térjünk vissza a kezdő képernyőhöz. Ezzel az összes külde-





tés, plusz egyéb opciók is aktiválva lesznek. Pauzáljuk le a játékot, mire a megjelenő menüben mindenféle csalásokat találunk.

PHANTASY STAR ONLINE

A töltésképernyő variálása
A képernyőn, ahol fények világítanak meg minket, az analóg karral egy kis villogó csillagot irányíthatunk

Rejtett grafikák
A lemezt egy PC-be behelyezve az "Extra" könyvtárban különböző képeket találhatunk a játékról.

Extra nehézségi szintek
Teljesítsük az offline verzióját a játéknak, és azzal megnyílik a hard nehézségi szint. Teljesítsük azt is, s azzal aktiválódik a very hard nehézségi szint. Ezeknél több tapasztalati pontot, és jobb tárgyakat gyűjthetünk be.

Képernyők elmentése
Helyezzünk egy teljesen üres memóriakártyát a kettes slotba egy olyan irányítón, ami a gép "D" portjához van csatlakoztatva. Egy képhez 195 blokk szükséges. Indítsunk egy online vagy egy offline küldetést. Tartsuk lenyomva az A+X-et, és nyomjunk egy Startot a "D" irnyítón, mire a kép kimentődik. Ha jól csináltuk, egy fekete képernyő jelenik meg egy visszaszámlálással. Miután a számláló nullához ért, a játék folytatódik, és a kép a korábban üres VMU-n lesz található. A kész képpel, illetve a Planetweb Browserrel aztán "elmehetünk" a http://pso.donut.dhs.org webhelyre, és elküldhetjük a képeket az e-mail boxunkból. Ezen kívül fel is tölthetjük a képet a Sonic Team hivatalos PSO Visual BBS oldalára, ahol megnézhetjük mások képeit is.

Karaktermozgások
Ehhez a trükkhöz szükség van egy DC billentyűzetre. Csak tartsuk lenyomva az Alt-ot, és nyomjuk le mellé az F1-F12 billentyűket, mire a figuránk különböző mozgásokat fog produkálni.



SPIDER-MAN

Mindennek a megnyitása
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "LEANEST".

Pályaválasztás
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MME WEB".

Sérthetetlenség
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "ADMNTIUM".

Örök pókháló
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "GLANDS".

Az összes képregény
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "FANBOY".

Az összes játékborító
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "KIRBYFAN".

Az összes mozi
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "CINEMA".

Az összes karakter a galériába
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "RGSGLLRY".





A sztori megnézése
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "ROBRTSON".

"Mi van ha" játékmód
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "UATUSEES". A "What if contest?" a módban az egyes részek megváltoznak, attól függően, hogy mit csináltunk a második szinttől fogva.

Symbiote Spidey ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SECRTWAR". Ezzel a ruhával végtelen mennyiségű pókhálót lőhetünk ki. Ugyanezt megtehetjük úgy is, ha megnyerjük a játékot bármilyen nehézségi szinten.

Spidey 2099 ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MIGUELOH". Ezzel a ruhával Spider-Man dupla sérülést okoz az ellenségnek. Ugyanezt megszerezhetjük úgy is, ha az összes jépregényt felvesszük a játékban.

Captain Universe ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "TRISNTNL". Ez a ruha mind az örök pókhálót, mind a dupla sérülést bekapcsolja, továbbá még sérthetetlen is lesz Spider-Man. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot hard nehézségi fokozaton.

Spidey Unlimited ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SYNOPTIC". Ezzel a ruhával lopakodni lehet - az L-gomb lenyomásával. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot kétszer bármelyik nehézségi fokozaton.

Scarlet Spider ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből,

playtipp playtipp playtipp

LUTION PGA EUROPEAN TOUR STAR WARS-EPISODE ONE BATTLE FOR NABOO

majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "XILRTRNS". Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha legyőzzük Rhino-t a 3-1 szinten.

Amazing Bagman ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "KICK ME".

Peter Parker ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be "MRWATSON". Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

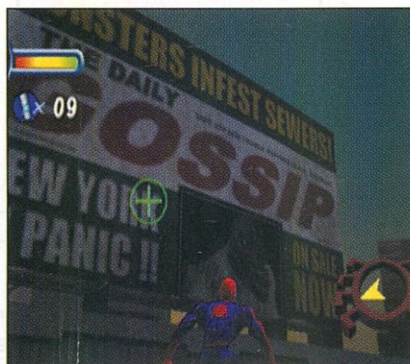
Ben Reilly ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "CLUBNOIR". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha átvisszük a 4-2 szintet.

Quick Change Spidey ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SM LVIII". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha 10.000-nél több pontot érünk el a zip-line training módban. Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

Teljes életerő
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "WEAKNESS".

Lüktető fej mód
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "EGOTRIP".

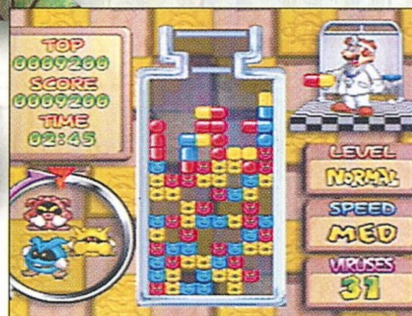
Pálcikaember mód
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "STICKMAN".



UNREAL TOURNAMENT

Az életerő feltöltése
Pauzáljuk le a játékot, s üssük be: 3xLe, Bal, Fel, Jobb.





Nintendo 64 Cheatek

DANCE DANCE REVOLUTION FEATURING DISNEY CHARACTERS

Az összes dal
A kódszavak beírásánál vigyük be: Fel, Bal, Jobb, Le, Fel, Jobb, Bal, Le.

Miki Egér a karmester
A kódszavak beírásánál vigyük be: Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Le, Fel, Jobb.

Disco varázs mód
A kódszavak beírásánál vigyük be: Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Jobb.

DR: MARIO

Acél Mario aktiválása
Wariot választva teljesítsük a játékot normal, hard vagy super hard fokozaton anélkül, hogy egyszer is vesztenénk. Rudy legyőzése után így Metal Marioval kell megküzdenünk, akit ha szintén kapásból megverünk, választható karakterré válik a VS módban. Megjegyzés: a Redo opció használata vesztésnek számít.

Vámpír Mario aktiválása
Dr. Mariot választva teljesítsük a játékot normal, hard vagy super hard fokozaton anélkül, hogy egyszer is vesztenénk. Rudy legyőzése után így Vampire Marioval kell megküzdenünk, akit ha szintén kapásból megverünk, választható karakterré válik a VS módban. Megjegyzés: a Redo opció használata vesztésnek számít.

Nehézségi szint állítása VS módban
A VS mód karakterválasztásánál álljunk rá az egyik szereplőre, majd tartsuk lenyomva az L-et, és nyomjuk le az A-t, amivel így az adott karakter mellett megjelenik egy csillag, ami a Hard fokozat megfelelője. Ha pedig az L-el együtt a B-t nyomjuk, akkor a Super Hard szintet két csillag fogja jelölni.

Super Hard mód
Indítsuk el a story módot, majd álljunk rá a Hard opcióra. Ezután nyomjuk le a Z-t, s azzal a nehézségi szint átvált S. Hardra.

PGA EUROPEAN TOUR

Nagy fej
Kódnak írjuk be: "RTYNBRTYNNY".

Nagy kezek
Kódnak írjuk be: "RTYNMGRNY".

Nagy golfozó
Kódnak írjuk be: "TRYBFCKRYB".

Kis golfozó
Kódnak írjuk be: "RTOCFCAMHCE".

Kis fej
Kódnak írjuk be: "RNTYRNMYQDNB".

STAR WARS: EPISODE 1 - BATTLE FOR NABOO

Az összes hagyományos szint
Írjuk be kódnak: "TOOWEAK?".

Swamp Speeder
Írjuk be kódnak: "RHUBARB!".

Fejlettebb bombák
Írjuk be kódnak: "BOOM!?".

Fejlettebb rakéták
Írjuk be kódnak: "?NUNAPWR".

Célkövetős torpedók és rakéták
Írjuk be kódnak: "CANTMISS".



playtime! 01/07



Panzer Front (PS)

"Itt jönnek, pontosan bele a pofánkba!"



TJ Lavin's Ultimate BMX

Akinek egy kerékkel kevesebb van, annak most kettővel több lehet.

Worms World Party (DC)

Amikor egy kupac kukac igazán vérszomjassá válik, ott baj lesz!



Extermination (PS2)

Csak úgy, mint rendesen: egyedül a világ ellen



Keresd június 15-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5796 Ft (6+1 szám),
egész évre: 11592 Ft (12+2 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823

TECHNOMAGE

VISSZATÉRÉS AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGBA

EURÓPA VÁLASZA A FINAL FANTASY-RE!